#200 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET OUDSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

200

200e POWER UNLIMITED. COLLECTORS EDITION.

KRAS EN WIN!
€30.000,- AAN PRIJZEN


16
www.pegi.info


MAFIA II®
AVAILABLE 27·8·10
PRE-ORDER YOUR COPY NOW
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
2K GAMES

WAT WIL JE NOG MEER?

Eigenlijk was het gekkenwerk om deze superdikke jubileum PU uit te brengen tegelijkertijd met onze dertig pagina's tellende E3 special. Zeker omdat gedurende de productie van het blad, het grootste deel van de redactie een dikke week in LA zat (en behoorlijk kapot terugkwam). Maar ja, als je je 200e nummer maakt, is dat wel iets bijzonders natuurlijk. Dat moet gevierd worden, en het is toch een beetje lullig om dat in PU 201 te doen.
We hebben er voor gekozen alles lekker door elkaar heen te knallen. Dus vind je op de meest onverwachte plekken ineens complete pagina's uit oude PU's, fotocollages, nostalgische specials, felicitaties, hoogte- en dieptepunten... gewoon tussen de previews, reviews en vaste rubrieken door.
Omdat we denken dat dit typisch zo'n nummertje is dat de fanatieke PU-lezers graag willen bewaren, hebben we er ook een extra stevige kaft om laten doen, waardoor ie minder snel uit elkaar valt.
Ik zou zeggen: wat wil je nog meer? Wat zeg je? Volgende maand weer een PU? En de maand daarop weer?
Deal!



Niels

DE REDACTIE

De E3 is natuurlijk 'the place to be', maar welk ander (jaarlijks) evenement zouden de PU-redacteuren absoluut niet willen missen?

JEROEN



De halve marathon van Egmond laat ik nooit aan mij voorbijgaan. Het is een uitje geworden, een lang weekend met de familie aangezien ik dit 'rondje' Egmond samen met mijn pa loop. Gezellig een appartementje huren, lekker eten en drinken en dan de volgende dag effe 21 km knallen. Zelfs toen de organisatie vorig jaar besloot dat het vanwege de kou te riskant was om te lopen, zijn mijn pa en ik toch gegaan, gewoon omdat het kan.

J.J.



Een 'event' waar ik altijd naar uitkijk, is de feestelijke opening van de ijssalon in de Grote Houtstraat van mijn dorp Haarlem. Niet dat ik iets heb met Italiaans ijs, maar het betekent elk jaar weer dat de lente is begonnen en de zomer op komst. Ik weet niet wie de winter heeft bedacht, maar die moet een schop onder zijn hol krijgen.

WOUTER



Ooit sloeg ik Lowlands geen jaar over, gevolgd door Technootjes (don't ask), voor zover dat ging probeerde ik ondertussen minstens één keer per jaar een concert van Chemical Brothers mee te pakken en ook Awakenings was voor mij en m'n vrienden tijdenlang een jaarlijks terugkerend fenomeen. Tegenwoordig heb ik niet zoveel van die rituelen meer, maar ik zit er aan te denken om een jaarlijkse 'schreeuw acht uur lang geen "MOKSIE"'-werkdag in het leven te roepen, speciaal voor Ed... z'n hart.

STEVEN



Misschien een beetje cheesy om een andere gamebeurs te noemen, maar daar draait het eigenlijk ook niet om. Het is de locatie die het 'm doet. Natuurlijk is de E3 berengezellig, maar de Tokyo Game Show, en dan met name het verblijf in Tokio zelf, is altijd nog het onbetwiste hoogtepunt van het jaar.

ED



De Gouwzeemarkt in Monnickendam mis ik natuurlijk nooit. Prachtig, die oude ambachten als strovlechten, kantklossen, mandenvlechten, houtdraaien, tingieten, kopkaasmaken... en toen er afgelopen jaar ook nog eens een onaangekondigd optreden plaatsvond van een van de beste gereformeerde zangkoren uit Spanbroek en omstreken, kon je mij wegdragen natuurlijk.

MAARTEN



Uuuuhm, het WK had ik voor geen goud willen missen, net als de Champions League of een EK. Maar qua non-voetbal evenementen ga ik elk jaar naar Roffest, een hip-hop festival in Utka. Utrecht dus voor de niet wetenden, yo! En 14 augustus het Stekker Fest natuurlijk, ook in Utrecht.

JURJEN



Vroeger, toen ik nog jong was, was een bezoek aan metalfestival Dynamo Open Air elk jaar vaste prik. Tegenwoordig is mijn leven wat braver, en zijn de Pokémon-dagen in Walibi eigenlijk het enige evenement wat ik jaarlijks bezoek. Voor de kinderen natuurlijk, al neem ik zelf ook altijd wel een spel mee om een exclusieve Pokémon op te downloaden. Dit jaar gaat naast mijn grote zoon Max (12) ook kleine zoon Samuel (3) mee, ben benieuwd wat ie ervan vindt. En over vier jaar kan ik met Max natuurlijk weer naar een metalfestival.

JAN



Vroeger ging ik steevast naar Lowlands of Pinkpop maar dat is er nu alweer een paar jaar niet van gekomen. Een ding hou ik natuurlijk steevast in ere en dat is het epische, traditionele, jaarlijkse Sinterklaasfeest inclusief pepernoten smijtfestijn, rijmelarij en surprises met oude kranten, watten en stroop. Nu ik het er toch over heb: zullen we alvast lootjes trekken?

MAARTEN'S MINI-COLLAGE

Je zult in deze PU heel wat foto's van Maarten met babes tegenkomen. Bizar, nooit komt die gast terug met bruikbare foto's van perstrips, maar als er chicks in het spel zijn, gaat ie ineens helemaal los! Om jullie vast aan het idee te laten wennen van al die babes, en al die Maartens, hier alvast een eerste lading.



Zo keek ik ook op al mijn trouwfoto's...



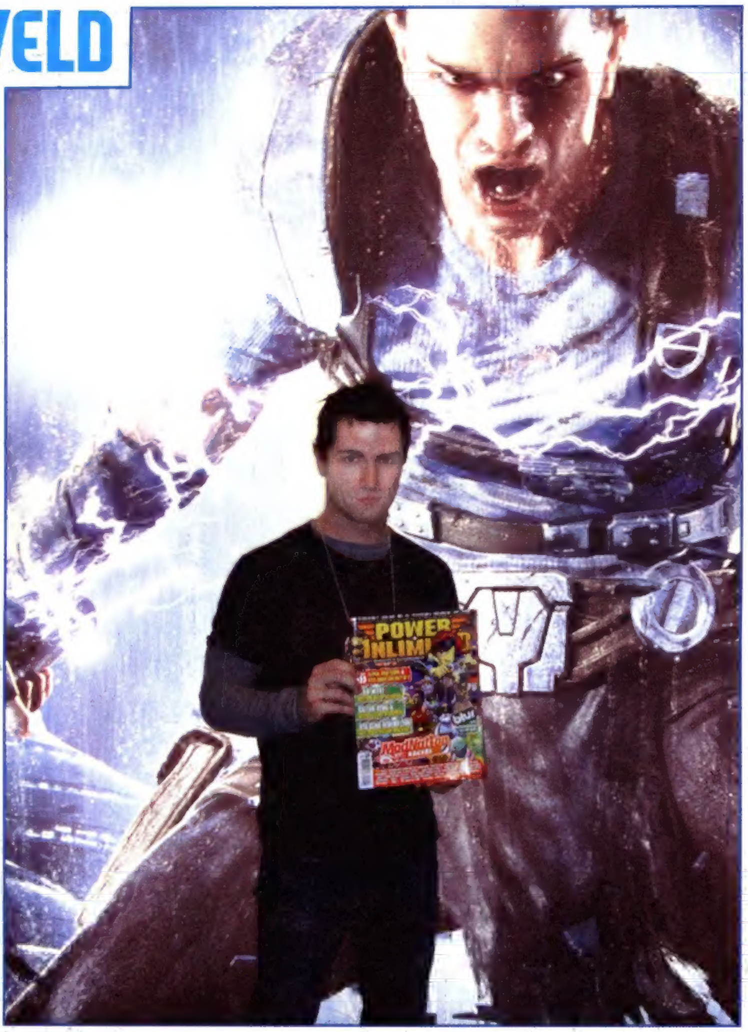
Maarten in zijn 'Happen naar Peijnenburg' pose.



Je hoort 'm bijna spinnen...

GESNEUVELD

In zijn column op de reviewpagina schrijft Ed dat er heel wat meer plannetjes voor deze jubileum PU waren dan we uiteindelijk hebben kunnen uitvoeren. Een van die ideetjes was om tijdens de E3 allemaal bekende mensen uit de gamesbizz een PU in hun handen te frommelen en ze op de foto te zetten. Ze zouden dan iets moeten zeggen als 'PU is great, the best magazine I've ever seen' en dat was dan leuk.
Wegens ruimtegebrek is deze rubriek (helaas?) gesneuveld, maar we wilden jullie Sam Witwer uit Star Wars: The Force Unleashed niet onthouden. En geloof het of niet, ook al die andere bekende persoonlijkheden waren minstens zo enthousiast om met ons blaadje op de foto te gaan.



IN DE SLIP

Hoe ze het voor elkaar krijgen, is elk jaar weer een raadsel. Of eigenlijk, hoe ze het niet voor elkaar krijgen. Nooit lukt het namelijk om tijdens de E3 een foto te maken waar echt alle LA-gangers op staan. Ook nu weer. Een kleine zeshonderd foto's heeft Ed op zijn Mac bekeken, maar er was er niet ééntje waarop Jurjen, Jan, Maarten, Wouter, Steven en Niels alle zes op te zien waren.
"Ik had er nog expliciet om gevraagd", foeterde Ed verontwaardigd. "Maar deze foto vind ik dan the next best thing, met drie van de zes erop en die waanzinnige bolide uit Testdrive Unlimited 2, waarmee je zo vet driftend door de bochten kan. Want zoals jullie weten, kun je mij altijd wakker maken voor een lekkere slip."





PREVIEW

19 ACE COMBAT: JOINT ASSAULT PSP
24 ALL POINTS BULLETIN PC
27 BLUE DRAGON: AWAKENED SHADOW DS
30 CIVILIZATION V PC
34 DJ HERO 2 PS3 / XBOX 360 / Wii
20 MAFIA II XBOX 360 / PS3 / PC
32 OKAMIDEN DS
16 THE WITCHER 2 PC
22 WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM PC



REVIEWS

112 EBOY FIXPIX IPHONE / IPOD TOUCH
112 GUITAR HERO IPHONE / IPOD TOUCH
109 LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4 XBOX 360 / PS3 / Wii / PC / DS / PSP
108 MEGAMAN: ZERO COLLECTION DS
113 PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY IPHONE / IPOD TOUCH
117 PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS Wii
111 SINGULARITY XBOX 360 / PS3
110 TIGER WOODS PGA TOUR 11 XBOX 360 / PS3 / PC / Wii



EXTRA

122 DE 30 MEEST REVOLUTIONAIRE GAMES
45 DE REDACTIE STEVEN 2003 - 2010
104 DE REDACTIE ED 1994 - 2010
93 DE REDACTIE JAN 1997-2010
46 DE REDACTIE JEROEN 2001 - 2010
42 DE REDACTIE JJ 1998 - 2010
51 DE REDACTIE JURJEN 2001 - 2010
50 DE REDACTIE MAARTEN 2006 - 2010
97 DE REDACTIE NIELS 2000 - 2010
98 DE REDACTIE WOUTER 2007 - 2010
36 FILMGAMES DOOR DE JAREN HEEN
120 FOTOCOLLAGE DE REDACTIE VAN NU
105 GEKKE DINGEN EDITIE 09 1998
26 GEKKE DINGEN EDITIE 01 1995
99 GEKKE DINGEN EDITIE 02 2000
88 GEKKE DINGEN EDITIE 05 2000
116 GEKKE DINGEN EDITIE 06 1998
89 GEKKE DINGEN EDITIE 06 2003
96 GEKKE DINGEN EDITIE 07 1996
92 GEKKE DINGEN EDITIE 11 1995
102 GEKKE DINGEN EDITIE 12 1995
18 GEKKE DINGEN EDITIE 12 1997
64 PRO EVO VS FIFA
94 REDACTIEGEHEIMEN
56 SUPERSUPERSUPERSPECIAL: E3 2010
48 TOPGAMES UIT 1993
10 UITGEVERS OVER POWER UNLIMITED
114 WIN DE ULTIEME GAMEROOM
15 "ZELDZAME" FOUTJES IN DE PU





VAST

8 YO!POST
90 WORD ABONNEE
107 REVIEW VOORBLAD
119 LEZERSREVIEW
134 DOWNLOADABLES
136 SMORGASBORD
138 FRAMEDROP



★ Brief ★ VAN DE MAAND

MARTINE

Hey beste PU gozers, jullie zijn helemaal te gek. Bla bla, slijm slijm, etc. etc..
Nu heb ik toch even een opmerking over jullie blad (of nou ja, vooral over één rubriek). Natuurlijk is de PU heel mooi en geweldig, maar ik kon vorige maand mijn ogen toch niet geloven. Ten eerste, een Ed mét haar op zijn hoofd, ten tweede een super knappe meid die Ed zijn dochter zou moeten zijn (dat ik hier twijfels over heb is natuurlijk niet geheel vreemd).
Oké, ik zet me er overheen en lees lekker verder. Heerlijk blad, mooie artikelen, leuke columns om tenslotte bij het einde te komen.
Maar wtf zie ik nou? Chick v.d. maand is een of andere meid die verreweg van lekker is? Waar is die meid die Ed heeft ingehuurd heen? Ja PU gozers, dit kan toch niet? Volgende keer weer gewoon die ingehuurde dochter van Ed als Chick v.d. maand neerzetten. Zijn we allemaal tevreden.
Groeten,
Mink Hoek | Veghel

Wij vroegen Martine om commentaar, en die liet er geen twijfel over bestaan: "Ik weet zeker dat Ed mijn vader is, want ik ben zijn dochter", antwoordde ze stellig. Je hoort 't: ze is niet alleen superknap maar ook rete intelligent!





MW 2 ERGERNISSEN

Ik snap niet waarom iedereen MW2 speelt. Ik geef toe, de actie is lekker soepel en snel en het ziet er mooi uit.
Maar er zijn zoveel dingen waaraan ik me heb geërgerd. De vele n00b-tubers, meest onlogische spawnplekken, overpowered killstreaks, de maps zijn over het algemeen niet erg tof, deathstreaks etc. N00bs worden beloond in dit spelletje. Tuurlijk, ga je vier keer achter elkaar dood, heb je Last Stand als deathstreak, word je bijna kapot geschoten door iemand die nog 1 kill nodig heeft voor de overpowered Chopper Gunner, word je alsnog gepakt omdat je vijand zo slecht is dat hij vier keer achter elkaar doodgaat. Luie, luie Infinity Ward...
Ik heb hopelijk mijn punt gemaakt, ik ga lekker verder met Bad Company 2, waar je echte oorlog speelt. Ook hier moet ik toegeven dat er een aantal kleine dingetjes inzitten die niet horen, maar hier worden de echte skillers tenminste wel beloond.
Ryan Babel | Amersfoort

Als je nou eens wat harder had getraind, in plaats van te gamen, had je misschien wèl een basisplaats in Oranje gehad!



NIET MEER MW2 VERSLAAFD

Hallo PU-redactie,
Ik laat het geslijm even achterwege en zal meteen met mijn verhaal beginnen.
Ik ben al een hele tijd verslaafd aan Modern Warfare 2, ik ben nu 6th prestige en heb aardig wat tijd in de multiplayer gestopt, maar het begint te vervelen. Ik werd gewoon helemaal gek van die campers, heartbeatsensors en dan vooral die shotguns en n00btubes! Dus het werd tijd voor een andere game maar ik wist nog niet welke. Ik wou graag een game die je ook lekker met vrienden op de bank kon gaan spelen.
Ik zat te twijfelen over Red Dead Redemption (dan maar geen split-screen), ModNation Racers en UFC 2010. Ik ben toch voor Red Dead Redemption gegaan en ModNation Racers haal ik later.
Maar wat ben ik blij met Red Dead Redemption zeg. Heerlijk op je paard over die mooie vlaktes in de zonsondergang even weg van de heartbeatsensors.
Als ik online ga, nodig ik een paar vrienden uit en dan gaan we even een paar beren overhoop schieten of een hele gang hideout uitmoorden. Ik speel natuurlijk ook wel Team Death Match en Free For All. Ik moet zeggen dat die multiplayer ook lekker in elkaar zit van RDR. Bij MW2 gaat het bij mij meer om dat ik een lekkere score heb, in RDR hoeft dat niet, dat is al een stuk leuker. Je hebt geen last van een spawn-kill want je hebt gewoon een dikke stand-off. Die stand-offs zijn zo geniaal, je voelt echt de spanning en hoopt dat je overblijft. Het dead-eye gedeelte kan af en toe nog een beetje overpowerd zijn maar het is wel goed gebalanceerd. Dus hier wou ik even mijn mening over kwijt. Ik start nu lekker RDR op en ga verder spelen met de geniale singleplayer.
Groetjes,
Vikthor Looten | Internet

Vermoedelijk geldt voor bijna alle games, dat als je ze heel veel speelt, het enthousiasme op een gegeven moment wat afneemt, en je oog krijgt voor de mindere puntjes. Volgens Ed gaat dat ook op voor de meeste huwelijken...

WIE BEANTWOORD DE POST

Hey PU redactie!
Telkens weer als ik Yo!Post lees zie ik dat er altijd weer mensen zijn die willen weten wie de post beantwoord. Nou met die hint van vorige maand weet ik het! Iemand die een D/T fout uit de brief haalt...Dat moet vast een intelligente oude man zijn. Met veel ervaring in het schrijven. Dat moet natuurlijk Ed zijn! Nou weet ik alleen nog niet wie die andere dan zal zijn... Maar nou lees ik de "korte vraagjes" door. En zie ik dat er bij dezelfde jongen van de D/T fout, nog een fout in zit. De vraag was als volgt: Wat zijn de namen van degene die de de brieven beantwoordt?
Ed? Zie jij die fout niet? Ik zal hem effe uitleggen... voor degene die het nog steeds niet ziet. Namen van degene, die woorden zijn meervoud. Beantwoordt is enkelvoud. Inplaats van beantwoordt moet er beantwoorden staan. Ed hoe kan jij dat nou niet zien? Je draagt zelfs een bril! Misschien is Jeroen de anderen is die de post beantwoordt. Jeroen hoe kan jij die niet zien? Jij hebt ook een bril!
Ik weet in ieder geval zeker dat Ed de post beantwoordt. Nu moeten alleen nog die andere ontmaskeren. Dus gasten van het Internet: Blijven vragen!
Philip Kars | Internet

Ed houdt niet zo van dit soort brieven waarin hij terechtgewezen wordt. Voor straf heeft hij dan ook alle taalfouten, inclusief de D/T fouten (o.a. in de kop) in jouw brief laten staan. Want inderdaad, Ed is een van de twee PU-redacteuren die de brieven beantwoordt. Maar wie is nu die andere?

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

DOMME JURJEN



Yo beste PU redactie,
Effe geen geslijm want ik heb iets zeer ernstigs te melden. Jurjen schreef in PU nummer 197 namelijk dat de downloadable games van de DSi waardeloos waren. En dat was onder andere omdat hij ze niet kon overzetten naar zijn nieuwe DSi XL.
Maar dat kan dus gewoon wel. Je kunt ze via de Data Management in het opties menu gewoon kopiëren naar een sd kaart die je er aan de zijkant in moet stoppen. En zelfs Jurjen snapt dan toch wel dat je die sd kaart dan gewoon in je DSi XL moet stoppen om ze daar weer op het systeem te zetten?
Groetjes,
Bob Hintzen | Internet

Antwoord van Jurjen: "Ik noem onze lezers niet graag dom, maar als je zo'n brief stuurt, breng je me wel in de verleiding, Bob. Als je namelijk je tip even had getest voordat je hem had ingestuurd, was het je vast wel opgevallen dat HET HELEMAAL NIET WERKT. Je gedownloade games kunnen dankzij het DRM-systeem van Nintendo alleen worden afgespeeld op de DSi waarop je ze hebt aangeschaft. En dat blijf ik waardeloos vinden."

YO!ART

Hee PU redactie!
Ik zag in 't vorige nummer dat Red Dead Redemption MAAR een 9.8 kreeg! Vandaar deze cartoon waar Wouter op 't matje wordt geroepen.
Jan van Woudenberg Hamstra | Internet

Dan zeggen ze wel eens dat wij Wouter afzeiken, maar jij geeft 'm zelfs de schuld van een cijfer dat Jeroen gegeven heeft!



KORTE VRAAGJES

Beste redactie van de PU,
Ik wil even reageren op de brief 'Jan is uit op alleenheerschappij' uit #198. Dat Jan zoveel schrijft voor de PU is wel terecht. Dit komt omdat hij een van de beste redacteuren is van de PU. Oh ja, de meeste mensen die ik ken die de PU lezen, zijn trouwens fan van Jan.
Is het geen idee om een keer naast de gewone PU een speciale JU (Jan Unlimited) te maken? Jan verdient zijn eigen blad.
Peter | Internet

Jan, we snappen dat je bang bent dat we je minder laten schrijven, maar hou toch eens op met dit soort ingezonden brieven te sturen onder een andere naam! (Jan – Peter,.. alsof wij dat niet doorhebben!)

Hé dudes van de PU,
Eerst ff standaard "poep": jullie zijn de beste bla bla bla. Ik heb een paar vragen voor de alwetenden.
1. Wanneer komt de nieuwe Medal of Honor uit?
2. Wat is het beste download ding voor FallOut 3?
3. Zijn jullie echt alwetend?
4. Als jullie alwetend zijn: welke kleur t-shirt draag ik nu?
5. Kunnen jullie een soort PU-strips collect boek maken met al de strips er in?

Groeten van
Tom | Beverwijk

1. We gaan uit van oktober dit jaar.
2. Point Lookout.
3. We zouden het niet weten.
4. Haha, strikvraag. Je zit naakt achter je toetsenbord!
5. Misschien gaan we dat inderdaad wel doen.

Heey gasteh van de PU,
Ik heb deze maand mijn brein gepijnigd over de volgende dilemma's die door (mijn) gamewereldje stormen. Kunnen jullie geniale breinen mij helpen bij deze simpele vraagjes????
1. Is er al sprake van een Brütal Legend 2?
2. Is PoP the Forgotten Sands het waard om op de PC te kopen (voor laptop) of moet hij gewoon op de PS3 gekocht worden?
3. Liggen er nog goede race-games met splitscreen optie in het verschiet?
4. En is het nieuwe Stimulus Map pakket voor MW2 de 15 euro waard?
5. Als Wouter zo irritant en nutteloos is volgens jullie, waarom ontslaan jullie hem dan gewoon niet? Jullie zouden mijn helden zijn! (zijn jullie al :P)

Enough with the crap, and keep up the good work (behalve Wouter).
Groetjes,
Yves | Maastricht

1. Wij hebben er in ieder geval nog niets over gehoord.
2. Hou het lekker bij de PS3.
3. Blur en Split/Second zijn nu uit en die hebben splitscreen.
4. Koop daar maar een paar lekkere Limburgse vlaaien voor.
5. Wouter heeft heus wel z'n sterke punten, hoor. Zoals... uuuh...

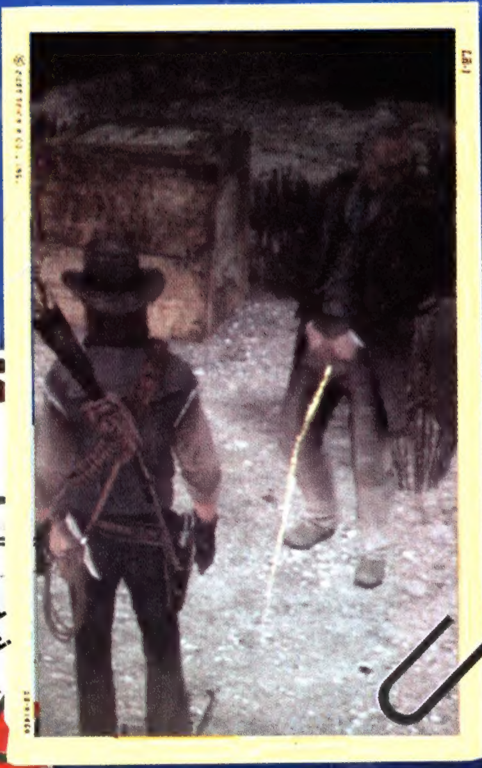
Hey, coole gasten van de PU!
Ik heb wat korte vragen.
1. Wat zou ik het best kopen: Red Dead Redemption of CoD Black Ops?
2. Wat weten jullie over de campaign van Halo: Reach?
3. Kunnen jullie nog een hint geven over de beantwoorders van de brieven?

Ben Turner | Internet

1. Black Ops is er pas in november, hè. Dus waarom niet allebei? De een is tof, de ander wordt 't ook.
2. Die zit er in, hoor!
3. Ze zijn met z'n tweeën, en de ene is een heel stuk groter dan de andere. En de grote iseen heel stuk jonger dan de kleine.

RARE PLAATJES

HALLO PU GASTEN,
IK WAS NET KLAAR MET EEN MISSIE BIJ RED DEAD REDEMPTION EN WEST DICKINSON MOEST WEL HEEL NODIG PLASSEN.
GROETEN, JEROEN SEELT | INTERNET



Hier is duidelijk sprake van wild(west)plassen!

Overtref Jeroen en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

RARE PLAATJES POWER UNLIMITED

PU 200 POWERSPY

- In deze PU worden enkele geheimen van de PU-redactie geopenbaard. En misschien is dat hier en daar wel iets meer info dan je wilt.
- Want geheid dat er lezers zijn die voortaan, iedere keer als ze een foto van Jan zien, beelden op hun netvlies krijgen van de beste man die een lift compleet met kots behangt.
- Jan zijn voorliefde voor goed en duur voedsel kennende, draait het dan weliswaar om kwalitatief hoogstaande kots, maar toch.
- Anyway, je weet nu meer van ons dan van je eigen vriendin.
- Op één ding na... en dat is welke persoon er schuilgaat achter 'de Powerspy'.
- Helaas voor jullie houden we dat ook zo. Flikkeren we de naam in de openbaarheid, dan krijgen we nooit meer van die ranzige inside informatie los. En face it, daar zitten jullie toch allemaal op te wachten?
- Jullie doen wel alsof jullie alleen maar diepgravende journalistiek willen, maar ondertussen...
- Wees echter niet bang, de Powerspy heeft zijn contract bij de PU begin deze maand tegen een fikse salarisverhoging (niet leveltje Sneijder-Cabau, meer niveautje Pietje Velthuizen) weer verlengd en dus blijf je ook op dat front de komende jaren bij.
- En om al dat belangrijke werk te kunnen blijven doen, moet hij of zij wel anoniem blijven.
- Als de bizz of de redactie (ook daar weet niemand wie de beste man of vrouw is) weet wie de Powerspy is, dan houden ze meteen hun kleppert shut als hij of zij in hun buurt is.
- De Powerspy kwam in een ver verleden bij PU-baas Mark langs met het idee om de smerigste roddels en achterklap die hij of zij hoorde van zowel redactieleden als de mensen uit de industrie, gewoon ongecensureerd, in de PU te knallen.
- De gamepers en de industrie boden immers, dankzij de vele van alcohol doordrenkte feestjes tijdens de perstrips, behoorlijk wat gelegenheid tot roddel en achterklap. →

DE UITGEVERS

Zoals jullie weten, nemen we bij het beoordelen van games geen blad voor de mond, en daar zijn de uitgevers niet altijd even blij mee. Het 200e nummer leek dan ook een mooie gelegenheid om enkele van die uitgevers eens aan het woord te laten over ons.



MARTIJN KROONSTUIVER: GUITAR HERO BRAND & PR MANAGER BENELUX

HOOGTEPUNTEN
- Met Jan naar de Skywalker Ranch voor Star Wars: The Force Unleashed II.
- De Prototype en Call of Duty abo acties.
- De covers van Wolfenstein en MW2.
- De USA Über Trip, met als afsluiter samen met Wouter naar de Comic Con in de limo.
- De Call of Duty 5 / PU launch party in Rotterdam.

DIEPTEPUNT
De Midway Gamers Days in Vegas samen met Wouter. Het was zijn eerste keer in de US (zonder credit card en met jetlag) en die gast heeft de helft van de trip geslapen!



BIANCA STIRNWEIS – VAN DORT: PR & EVENT MANAGER NINTENDO BENELUX

We vinden het fantastisch dat PU al die jaren al verslag doet van de industrie. Het blad vervult een belangrijke functie om nieuws en informatie over te brengen aan game geïnteresseerden in de Benelux. Met daarbij een unieke formule waarin de redactie een belangrijke rol speelt richting de lezers. Het komt maar weinig voor dat redactieleden als ware BN'ers gezien worden en om handtekeningen worden gevraagd.

HOOGTEPUNT
- PU Gameplay: het eerste grootse gaming event in Nederland.
- 2007: online Nintendo magazine over Zelda, Mario Galaxy, Metroid.

DIEPTEPUNT
Echte dieptepunten hebben we met jullie niet meegemaakt.



MAIKEL VAN DIJK: PRODUCTMANAGER ROCKSTAR

Gefeliciflapstaart!

Ik (jaja, je bent een echte gamer Dijk, vertel het nog eens alstublieft! Alstublieft!) lees de PU al vanaf dat allereerste Star Fox exemplaar. Ik heb die 5 voor Mario Kart van onze vriend Bjorn nog niet vergeven hoor! [Het was een 65 – red.]

HOOGTEPUNTEN
- Hoogtepuntje moet mijn eerste reviewtje in de PU zijn. De eerste keer content verzorgen! Episch.
- Eerste score in de PU zomaar boven de 8!
- Geen laat in de nacht veel te dronken, kots-maar-raak-voor-een-knaak-karaoke anekdotes met de PU crew helaas.

DIEPTEPUNTEN
Dieptepuntjes? Niet of nauwelijks, of het moet een van die druilerige dagjes in München zijn. Tweehonderd keer Garfunkels in Terminal 4 Londen Heathrow klinkt ook niet echt als een hoogtepunt natuurlijk!

OVER PU!



BERNARD GROENEVELD:
PLAYSTATION PLATFORM- EN SERVICEMANAGER

We worden oud... van harte gefeliciteerd met jullie 200ste nummer!

HOOGTEPUNTEN

Wat mij betreft alleen maar positieve ervaringen vanuit het perspectief als uitgever, ik was natuurlijk erg blij met de 100 score voor de beste game van 2009 (Killzone – red.).

Maar hou je vast, als jonge gamer is er toch iets wat me is bijgebleven, daar is ie weer... die ene recensie van Mario Kart op de SNES, een 6.5... kon het echt niet begrijpen, hoe hebben jullie dat kunnen doen? Voor de rest zijn jullie nog steeds 'cool', 'vet', 'gaaf', 'dope' en 'wreed'! Hoop dat dit nog lang zo blijft.

MICHIEL VERHEIJDT:
IP DEVELOPER UBISOFT

HOOGTEPUNT

De Assassin's Creed 1 discussie over het cijfer van Jan, en alle omkoopaantijgingen die daar aan vast zaten.

DIEPTEPUNT

Kwijtraken van debug console op HME 2009.

Nog wat gedenkwaardige momenten: Wouter die zijn visitekaartje aan de producer van Far Cry 2 wil geven, maar vervolgens het kaartje van de stripclub in Canada gaf waar hij die avond daarvoor had rondgehangen. Gelukkig kon de producer er wel om lachen (als een boer met kiespijn): "at least somebody had a great evening yesterday." Saillant detail was dat het core dev team tot drie uur 's nachts had doorgewerkt om alles mogelijk te maken voor het bezoek van de pers.



De laatste dan: Boris gaf GRAW op de PC een laag cijfer omdat er geen multiplayer in zat. Iedereen die de code wel had opgestart, zag natuurlijk dat er een optie in het hoofdmenu aanwezig was en dat de game juist voor 50% draaide op de multiplayer features.

HET (E)A-TEAM:

HOOGTEPUNTEN

- Cover van The Sims: mooiste cover ever & best verkochte PU tot dan toe.
- The New York Crimes - Godfather krant.
- Cover van Dante's Inferno.
- Die prachtige backcover van Brütal Legend vorige zomer, die de frontcover helemaal aan gort rockte!
- Wouter's fetisj voor The Sims.
- De bijschriften van Ed; elke keer weer zo origineel!

DIEPTEPUNTEN

- De onterechte review door Maarten van Skate it :) - beetje minder zou meer dan terecht zijn geweest.
- Geen 100 voor Dragon Age: Origins?
- Review van Looney Tunes - waarom een kindergame überhaupt reviewen in een blad als PU?!
- Elke editie weer; de bijschriften van Ed, werkelijk V R E S E L I J K !!! :)



Joseph Kucan (Kane uit Command & Conquer) geflankeerd door Ferry, Pien, Vanessa en Iris van EA.

DAVE EPKE:
PRODUCTMANAGER PLAYSTATION

Holy Moly, 200 alweer! Van harte gefeliciteerd met de 200ste editie van Power Unlimited. Elke maand is het altijd weer een klein feestje als de nieuwste editie van de PU binnenkomt bij ons op kantoor. Hopelijk zal dit nog lang blijven doorgaan, dus ga vooral zo door mannen, op naar de 500!

HOOGTEPUNT

Gezellig tot diep in de nacht online gamen via PSN met PU consorten.

DIEPTEPUNT

Gezellig tot diep in de nacht online gamen via PSN met PU consorten.



PU 200 POWERSPY

- Bijvoorbeeld over de pr-dame die ooit bij het demonstreren van een game de controller op z'n kop hield. En maar schreeuwen tegen de technische man dat het spel niet werkte.
- Of die befaamde trip naar Londen voor een game die zelfs na een uur of vier ploeteren niet wilde opstarten. Terwijl de doelstelling was om juist met dit tweede deel (uit een tactische shooter-reeks) aan te tonen dat de vele bugs uit het eerste deel nu toch echt verdwenen waren.
- Ook grappig was een trip naar EA waar JJ samen met een Fransman compleet alleen werd gelaten bij een laptop vol icoontjes van games die nog niet uit waren. En dan vraag je om problemen.
- Of de pr-man van EA die onze Jan op de E3 allerhande info over games gaf, die nog lang niet bekend gemaakt mocht worden.
- Toen de publisher in kwestie de volgende dag deze info online zag staan, waren de rapen gaar. En het excuus dat de man niet wist dat Jan een journalist was, ging niet op omdat Jan voor 17355 bladen en sites werkt.
- Zelfs Maxima weet wat Jan doet. En da's nou niet bepaald een gamer.
- PR-mensen zijn trouwens gewone mensen, alhoewel je dat soms niet denkt als ze vanuit hun functie aan het praten zijn. Maar daar kunnen ze niks aan doen, zo zijn ze geprogrammeerd.
- Nee, het zijn gewone mensen die dus ook wel eens gierend uit de bocht vliegen op feestjes.
- Zo redde de Powerspy ooit in een toilet een dronken pr-man die met zijn hoofd steeds meer richting de pisbak dreigde te zakken. En omdat die bijna overliep van de urine, was het leven van de marketeer in acuut gevaar.
- En onze Jan kan nog steeds smakelijk vertellen over een versie van Activate, het jaarlijkse bacchanaal van Activision, waar een Engelse pr-dame zo dronken was dat ze zo ongeveer de hele geheime line-up voor de komende twee jaar prijsgaf aan iedereen die het maar horen wilde.
- En laat 'iedereen' in dit geval nu net een veelschrijvende Nederlandse journalist zijn geweest.

PU 200 POWERSPY

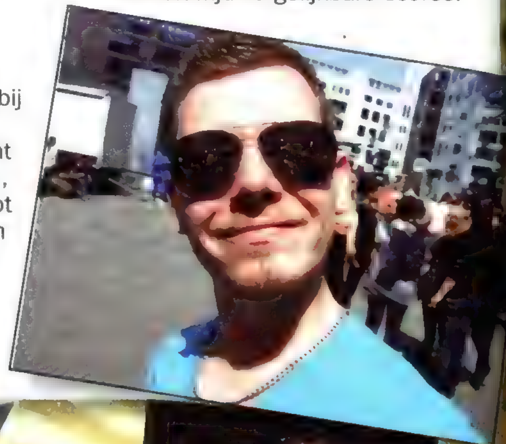
- Maar ook journalisten kunnen niet altijd even goed tegen Koning Alcohol. Dat blijkt wel uit het artikel over 'De Geheimen van de Redactie'.
- Maar het kan altijd erger. Zo vernam de Powerspy van JJ dat hij op trip naar Los Angeles te maken kreeg met een Britse journalist die zo toeter was dat hij in het gangpad van het vliegtuig zijn familiejuweel uit z'n broek haalde en gewoon tegen de rij achter hem begon te pissen.
- Het is dat twee pr-mensen van Activision op tijd ingrepen (en neem dit letterlijk) anders had een persoon in het vliegtuig geheel tegen zijn wil het record voor de hoogste warme douche ooit in handen gekregen.
- En wat dan te denken van de Finse journalist die in zijn eigen kots in slaap viel en de volgende ochtend behoorlijk baalde dat hij maar één shirt had meegenomen op deze driedaagse trip.
- Wat hem dan wel weer een prima rustige plek vooraan opleverde bij alle volgende presentaties.
- Of de Brit die laat met zijn hoofd in een open haard (die een uurtje of wat uit was) in slaap viel en de volgende dag, ondanks verwoed poetsen, de koolstof niet meer van zijn haren kreeg.
- Inderdaad, dat is dan de elite die jou dagelijks, wekelijks of maandelijks op de hoogte houdt van al het gamenieuws.
- Perstrips zijn sowieso een inspiratiebron waar de Powerspy maandelijks rijkelijk uit kan putten. Van het te laat komen van good old Skate tot de boerse strapatsen van Wouter, materiaal is er in overvloed.
- Neem Jan, de man die inmiddels elke piloot van de KLM bij naam kent, op de verjaardagen van talloze stewardessen wordt uitgenodigd, zo vaak in de cockpit is geweest dat hij een Boeing kan landen, de weg op Schiphol beter kent dan de weg naar zijn eigen huis en alleen nog thuis wil eten als zijn vrouw 'chicken or meat?' vraagt voor het avondmaal.
- Die Jan heeft inmiddels in de tien jaar dat hij bij de PU werkt een kleine honderd steden bezocht. Waarvan Londen met stip op 1 staat. →

BART VERWIJST:
PR MANAGER BANDAI NAMCO

Onbetwist nog steeds het grootste en meest populaire gamesblad van Nederland met een hele fijne redactie waar ik goed mee op kan schieten. Altijd in voor unieke dingen en altijd in voor een geintje. Kortom vanuit mij heel plezierig om mee te werken en ik hoop dan ook dat het de volgende 200 nummers net zo prettig samenwerken is.

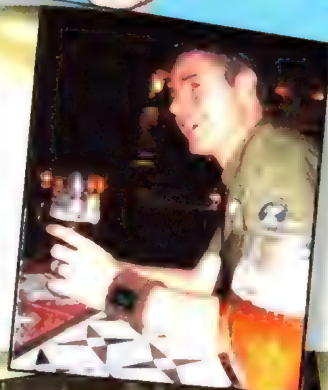
HOOGTEPUNT
Sowieso de Tekken campagne met de 4 covers. Zeer geslaagde campagne met een goede score en hele coole extra's zoals de verschillende covers en de unieke prijsvraag. Daarnaast hebben we in de hele periode dat ik met jullie werk natuurlijk hele leuke trips gehad en ook een aantal mooie exclusives gegeven. Daarnaast zijn er al nieuwe hoogtepunten in de maak!

DIEPTEPUNT
Het debacle met RACE 07 review en een Dragon Ball review waarvoor Niels nog bij ons op kantoor kwam voor tekst en uitleg (ik geloof dat Jeroen die nog had gedaan, dat hij opriep tot een boycot van die game) [het was een review boycot omdat al die games op elkaar leken – red.]. Daarnaast de review van Alone in the Dark die wereldwijd als eerste in PU verscheen maar zeker niet fantastisch was. Daarvoor heb ik nog een hoop tekst en uitleg moeten geven bij het hoofdkantoor. Uiteindelijk was de score terecht (al vind ik persoonlijk nog steeds dat een 7.3 te laag is voor die game) en kreeg de game wereldwijd vergelijkbare scores.



JEAN-PAUL HARDY:
MARKETING/PR MANAGER 2K GAMES BENELUX

"Gefeliciteerd PU-gasten met het jubileum. Jullie hebben het ongelijk bewezen van alle mensen die zeggen dat je met gamen nooit iets zult bereiken."



ROEL PETERS:
PR MANAGER SEGA BENELUX

HOOGTEPUNT
Enkele SEGA-covers (maar veel te weinig) en 95 voor Empire: Total War.

DIEPTEPUNT
Nog steeds geen 100 gekregen van Jan Meyroos.







PU 200 POWERSPY

- Jan en de PU-crew zijn inmiddels zo vaak op Heathrow geland dat ze regelmatig personeel van de Britse luchthaven de weg wijzen.
- Jan is overigens wel de favoriete travelmate van iedereen in de industrie. Met hem kun je altijd businessclass inchecken, in de lounge gratis drinken en met een beetje mazzel krijg je nog een upgrade ook.
- Iemand die zelden op trip gaat, is Jeroen. De reden is nooit door hem publiekelijk bekend gemaakt, maar volgens de Powerspy wil Jeroen zich aan zijn eeuwigdurende trainingsschema's voor de marathon houden.
- Sinds hij een keer tijdens een trans-Atlantische vlucht bijna uit het vliegtuig werd gezet omdat hij ruim vier uur lang in het gangpad op en neer had lopen joggen, zijn lange reisjes voor hem taboe.
- Alleen voor Rockstar wil Jeroen wel eens een uitzondering maken. Hij is namelijk een groot fan van de games van deze uitgever.
- En Rockstar houdt ook van Jeroen.
- Zo veel zelfs dat toen ze hoorden dat Jeroen dit jaar niet naar de E3 zou gaan, ze besloten solidair te zijn en ook geen stand in LA neer te zetten.
- Het record 'tripje rekken' staat op naam van Boris die in een ver verleden dankzij een aantal overstappen meer dan veertig uur onderweg was om vanuit de VS naar Amsterdam te komen.
- Maar de vlucht was wel lekker goedkoop.
- JJ maakte de snelste trip van allemaal. Om half acht was hij op Londen geland, en na een presentatie in een hotel bij het vliegveld, stond hij ruim twee uur later weer klaar om in te checken voor de terugvlucht om vervolgens... in hetzelfde vliegtuig weer in te stappen.
- JJ was ook de enige die ooit een noodlanding meemaakte op reis. En omdat het een klein vliegtuig betrof met slechts een gordijntje voor de cockpit, kon hij de hele misère live meemaken.
- Op zo'n moment kun je nog zo veel gecrashed zijn in Microsoft Flightsim 2000-nog wat, het voelt toch allemaal net ietsje anders.

Meer PU 200-Powerspy vind je in Smorgasbord!

alles voor je Xbox 360 bij free record shop

Xbox 360 Elite 250gb

NIEUW



- Gestroomlijnd nieuw ontwerp
- 250gb Hard disk
- Ingebouwde wi-fi
- Fluisterstil
- Wireless controller
- Headset
- Kinect ready

releasedatum 16 juli 2010

249,-

Xbox 360 Elite 120gb



- 120gb hard disk
- Wireless controller

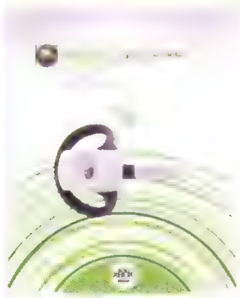
199,-

Xbox 360 Arcade



- 256 MB geheugen
- Wireless controller

149,-



wireless headset



HDMI kabel



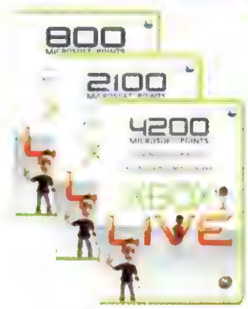
60gb harddisk



wireless controller



Xbox Live abonnement kaarten



Xbox Live punten kaarten

bezoek voor het volledige assortiment een van onze winkels

free record shop

ZELDZAME FOUTJES

De PU-redacteuren zijn natuurlijk professionals die altijd foutloze stukjes schrijven. Nou ja, bijna altijd, want een héél enkele keer heb ik zelfs deze raspaardjes van de journalistiek op een zeldzaam foutje kunnen betrappen. Foutjes die jullie nooit in dit blad zijn tegengekomen, want hoewel een eindredacteur bij de PU eigenlijk overbodig is vanwege het hoge niveau van de ingeleverde artikelen, ben ik de afgelopen jaren toch maar zo vrij geweest hier en daar een klein dingetje te verbeteren...

ED

- LARIEKUL
  (LARIEKOEK / FLAUWEKUL)
- WILDELINGEN
  (WILDEN / WOESTELINGEN)
- ZENUWTERGEND
  (ZENUWSLOPEND / HEMELTERGEND)
- HET OVER EEN ANDERE BOCHT GOOIEN
  (BOEG)
- MENIG BAD GUY WORDT OVER DE RELING GEJAAGD
  (OVER DE KLING)
- DE GAME GING ALS ZOETE BROODJES OVER DE TOONBANK
  (WARME BROODJES)
- DAT IS PERMANENT ONWAAR
  (PERTINENT)
- IK ZIE HET MET ENIGE RESERVERING TEGEMOET
  (ENIGE RESERVES)
- SONY BLAAST HOOG VAN DE TAFEL
  (TOREN)
- EEN RUITERLIJK BELEGDE BOTERHAM
  (RIJKELIJK)
- HET IS ZELFS MOGELIJK IJS TE LATEN BEVRIEZEN
  (UUUUH...)
- JAN KOMT MET EEN 'NIETSONTHULLEND OVERZICHT'
  (ALLES ONTHULLEND / NIET VERHULLEND)
- STOOTAANGEVEND
  (AANSTOOTGEVEND)
- TWEE UIT DE KLAUWEN GEWASSEN JAGUARS
  (UIT DE KLUITEN GEWASSEN)
- IN HET HOLST VAN DE LEEUW
  (HOL VAN DE LEEUW / HOLST VAN DE NACHT)
- GENEESKUNDIGE KRUIDEN
  (GENEESKRACHTIGE)
- ONNATUURLIJKE KRACHTEN
  (BOVENNATUURLIJKE)
- BUITENAARDSE PLANETEN
  (DUH...)
- ER NOG EEN STAPJE BOVENOP DOEN
  (SCHEPJE)
- HALSREIKEND
  (REIKHALZEND)
- EA STAL DE KROON
  (STAL DE SHOW / SPANDE DE KROON)
- IETS MET VUUR IN DE HENS STEKEN
  (GOH...)
- HET SPEL GAAT VERDER WAAR DE GAME STOPT
  (FILM WERD HIER BEDOELD)
- IETS AAN- EN UITSCHAKELEN
  (IN)
- OVER GIGANTISCHE SPRONGEN HEEN JUMPEN!
  (DAT GING VAST HEEL HOOG!)
- MARIO AND SONY AT THE OLYMPIC GAMES
  (SONIC)
- RUWE BOLSTER MET EEN ZACHTE PIT
  (BLANKE PIT)
- SOCIAAL-NATIONALISTISCH
  (NATIONAAL SOCIALISTISCH)
- OP MIJN DODELIJKE GEMAK
  (DOOIE)
- DE MAKERS GAAN NIET OVER ÉÉN DAG IJS
  (NACHT)
- STEEK ONDER DE RIEM
  (HART ONDER DE RIEM / STEEK ONDER WATER)
- TWEE ZWAARBEWAAKTE SPIERBUNDELS
  (ZWAARBEWAPENDE)
- NIEUWE FRANCHISES TOT BLOESEM WILDE LATEN KOMEN
  (BLOEI)
- EEN GASPLANKENDE AUTO
  (DIE GING VAST HEEL HARD)

THE WIT ASSASSINS OF KINGS

Niet alleen Jurjen was present op het Level Up event van Namco Bandai, ook Steven reisde af naar Barcelona. Hij was met name onder de indruk van The Witcher 2, het vervolg op een onverwacht PC succes uit 2007. Heeft de Poolse studio CD Projekt hun zaken op orde en wordt het tweede deel nog indrukwekkender?

THE WITCHER 2 OP DE CONSOLE?

Officieel wordt er nog niets bevestigd maar ik vermoed dat zodra de PC versie uit is en een respectabel aantal keren over de toonbank is gegaan, de console versies zullen worden aangekondigd. De demo die ik bijwoonde werd gegeven op een PC maar bediend met een 360 controller. Zowel Vista als Windows 7 ondersteunen de 360 controller natuurlijk standaard, maar de besturing paste wel opvallend goed op de controller.

Vorig jaar hebben we met Dragon Age: Origins natuurlijk een schitterende singleplayer RPG mogen spelen in een traditionele setting, maar toch merkte ik dat mijn persoonlijke voorkeur wat betreft gameplay iets moderner is geworden. Nu zijn we in dat opzicht dit jaar natuurlijk al verwend met het geniale Mass Effect 2, maar ik krijg nu eenmaal nooit genoeg van interessante fantasiewerelden, dus het vervolg op The Witcher is meer dan welkom.
Ik heb al sinds mijn eerste ontmoeting met de gasten van CD Projekt een zwak voor deze studio. Een paar jaar terug trof ik ze in Leipzig, ergens weggemoffeld op een bedrijventerrein. Zonder uitgever maar met biertjes. Een studio met passie. Een passie die terug is te zien in hun games.

ABSOLUTE TOP

Ondanks dat het eerste deel van The Witcher goed heeft verkocht, en alles er na de grafische poetsbeurt keurig uitzag, was het geen echte 'triple A' titel.
Na het zien van een presentatie van het tweede deel durf ik echter nu al te zeggen dat déze game zich kan meten met de absolute top. Er zal geen behoefte zijn aan een grafische update na de release, want technisch kan The Witcher 2 zich meten met de beste spellen in het genre. Veel van het geweldige verhaal wordt verteld met de in-game engine en daar zal niemand over klagen. Alle personages zien er schitterend uit en zijn dankzij strakke animaties (een tekortkoming van de eerste versie van The Witcher) erg geloofwaardig.
Maar met name de magische wereld maakte diepe indruk op mij. De omgevingen die ik heb gezien waren niet zozeer groots en open (het waren juist dichtbegroeide wouden en andere afgebakende locaties) maar stuk voor stuk waren ze rijkelijk ingevuld en vol detail.



Dit was voor de verkiezingen, daarna zouden ze snel weer gezellig om de tafel gaan zitten om deals te sluiten.





"WAT EEN SFEERVOLLE EN STRAKKE BEELDEN."

VISUELE KRACHT

Tijdens de presentatie van The Witcher 2 heb ik meerdere onderdelen van de game(play) gezien. Zo probeerden Geralt en zijn metgezellen een dorp te bereiken terwijl ze belaagd werden door elfen met pijl en boog. Een partner van Geralt hield met magie een beschermend schild in stand, terwijl Geralt (jij) alles dat dichtbij kwam met combo's of speciale technieken uitschakelde. Als je Mass Effect 2 hebt uitgespeeld ken je dit principe dankzij jouw tocht door het Reaper schip onder een schild van een biotic partner. Eenmaal in het dorp aangekomen draaide het vooral om interactie met de dorpelingen en het verijdelen van een executie. Opvallend is de afwezigheid van laadschermen, want de spelwereld zit naadloos in elkaar. Uiteindelijk werd Geralt met een partner

SUCCES

De eerste The Witcher game (zie screen) heeft het verrassend goed gedaan, ondanks een ietwat rommelig begin. In eerste instantie werd de game geplaagd door extreem lange laadtijden. En omdat de wereld alles behalve naadloos aan elkaar was geplakt, zat je regelmatig lange tijd uit je neus te vreten. De eerste patch, die redelijk snel na de release verscheen, loste dit probleem deels op.
Dat CD Projekt hun game met hart en ziel ondersteunde, bleek wel uit de grafische update die een jaar later verscheen. Bijna alle elementen van de spelwereld werden aangepakt. Waar de Poolse studio helemaal respect mee verdiende, was het feit dat deze update gratis was voor iedereen die de game al in zijn bezit had.



CHER 2

STEVEN IS ONDER DE INDRUK

naar keuze na een reeks scherpe en interessante dialogen op pad gestuurd. En de tocht door het dichtbegroeide bos die toen volgde, bevestigde definitief de visuele kracht van de game voor mij. Wat een sfeervolle en strakke beelden kent The Witcher 2 toch.

INDRUKWEKKEND

Ook een schitterend eindbaasgevecht passeerde de revue. Niet alleen was het reusachtige monster met tentakels visueel indrukwekkend, met name de gameplay wist mij te bekoren.
In de eerste fase moest Geralt magie gebruiken die objecten op hun plek vasthoudt. Vervolgens was het zaak een tentakel op de plek in kwestie neer te halen, zodat deze gevangen zat en jij hem kunt afhakken. Tijdens dit proces stort beetje bij beetje een brug hoog boven het monster in. Als na een tijd een groot gedeelte van de brug op het gedrocht neerklettert, kun je hier op klimmen om jouw tegenstander de fatale klappen uit te delen.
Het timing spelletje waarmee je in het eerste deel combo's uitvoerde, is dus verdwenen en combo's voer je op traditionele wijze uit door snelle met sterke aanvallen af te wisselen, maar met dit soort gameplay als resultaat hoor je mij niet klagen.

DUISTER EN VOLWASSEN

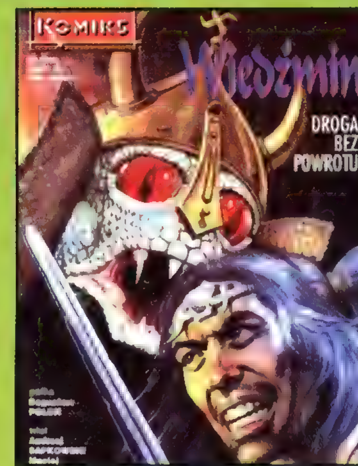
Je kunt tijdens missies zelf kiezen wie je meeneemt, hoewel er wat betreft A.I. weinig valt in te stellen. Wel is er een Attitude systeem aanwezig, dat wordt beïnvloed door jouw interactie met alle personages; er zijn dan ook opvallend veel gespreksopties tijdens verhalende momenten. Ook kun je ditmaal personages customizen wat betreft gear, eindelijk met visueel gevolg. The Witcher boekenreeks wordt geroemd om zijn duistere en volwassen stijl, en die kwaliteiten zijn onmiskenbaar aanwezig in de videogame.



En ineens had ie 't: hij zou een kookrubriek gaan schrijven speciaal voor lesbiennes: Koken met Potten.

ANDRZEJ SAPKOWSKI

The Witcher boeken zijn razend populair in Oost-Europa. De meeste werken van Andrzej Sapkowski met Geralt in de hoofdrol verschenen begin jaren negentig, waaronder enkele korte verhalen en vijf novels. Deze verhalen zijn ook nog eens verwerkt tot comics, een proces waar de schrijver zelf ook nauw betrokken bij is geweest.
In Oost-Europa zijn ze uiteraard erg trots op deze franchise, maar de volwassen aard van de personages en verhaallijn geeft The Witcher ook internationale allure.







Deze Chinese oempa loempa's, werden ook wel oempa loempia's genoemd.

VERWACHTING

Omdat je je kunt beperken tot simpele combo's lijkt het er in eerste instantie op dat dit vervolg minder de diepte in duikt. Maar als je er voor kiest om de vele interessante technieken die Geralt tot zijn beschikking heeft te gebruiken, en met interessante partners op stap gaat, zal The Witcher 2 ook in de behoeften van de veeleisende RPG speler voorzien.

+ The Witcher is een lekker duistere en volwassen licentie.
+ Technisch een knappe prestatie.
+ Interessant voor meerdere typen RPG spelers.
- Hopelijk zijn er ook open en weidse omgevingen aanwezig.



STEVEN

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
PC
CD PROJEKT / NAMCO BANDAI
NNB


de QWIFZ
DOOR ARYTON
EEN VIRTUELE KOUDEGOLF OVERSPOELT HET DIGITALE MELKWEGSTELSEL
OOK QWIF WORDT GETEISTERD
WOES
BRRRR
AL MEER DAN 2 WEKEN ZITTEN DE QWIFZ ROND DE OPEN HAARD ... AFGESLOTEN VAN DE BUITEN-WERELD...
HUH?
ROMMEL ROMMEL
'T DAK
HONGERIG EN KOUD... DOOR ALLES EN IEDEREEN VERLATEN...
NOU JA... IEDEREEN?
?
AU
PLOF
JAM
JAM
H...ALLO KINDERS
S..SINTERKLAAS!
WOW
IT'S PARTY TIME
EN DUS:
SMAK
IS IE AL GAAR?
BURN
HÉ HO HO
H... HEET
MJAM!!! KLAASROLLADE

ACE COMBAT JOINT ASSAULT

De Ace Combat-serie bestaat alweer vijftien jaar, en in die periode hebben we ons in tien afleveringen met vele echt bestaande vliegtuigjes door niet bestaande omgevingen en conflicten mogen knallen. Jurjen speelde in Barcelona het elfde deel in de serie, en ontdekte toch weer wat nieuwe dingetjes.

De opmerkelijkste vernieuwing is wel dat de strijd dit keer niet plaatsvindt in een fictief universum, maar gewoon op onze Aarde. Boven wereldsteden als Cairo, Londen, San Francisco en Tokio, bijvoorbeeld. Of de fans het inleveren van Aurelia leuk gaan vinden betwijfel ik, maar zelf vond ik het wel geinig om rakelings voorbij die bekende bruggen en torens te vliegen.
Het verhaal bouwt ook een beetje voort op de werkelijkheid, want tijdens een wereldwijde financiele crisis krijg je als freelance gevechtspiloot te maken met een dreiging uit het Midden-Oosten. Maar maak je geen zorgen, wanneer al in de eerste missie het enorme luchtschip van de vijand boven Tokio verschijnt, kun je elke gedachte aan de werkelijke wereld weer lekker laten vliegen.

BEETJE VLIEGEN EN KNALLEN

Ten opzichte van de voorganger op de PSP bevindt de camera zich dichter op de actie, wat het gevoel van snelheid en intensiteit versterkt. Maar je hoeft natuurlijk nog steeds geen realisme te verwachten.
Je bestuurt de dertig gelicenseerde en tien fictieve gevechtsvliegtuigen allemaal hetzelfde, door simpelweg het pookje te duwen in de richting waarin je wilt vliegen.
Perfect voor mensen als ik, die pertinent zouden weigeren hiervoor diepere besturingen te doorgronden en gewoon lekker een beetje willen vliegen en knallen op de PSP, in trein of vliegtuig bijvoorbeeld.



SAMENWERKEN

Voor mensen die graag met andere spelers strijden, zijn er heel wat mogelijkheden, zowel samenwerkend als competitief. Je kunt ad hoc met twee tot acht spelers aan de slag, of online met vier spelers op elkaar gaan knallen.

Ga je liever samenwerkend de computergestuurde vijanden te lijf, dan kan dat dit keer ook op verschillende plattegronden. Ik bedoel: terwijl jij je op een andere plattegrond bevindt dan je vriend, maar jullie wel aan dezelfde missie werken. Je vriend moet bijvoorbeeld een aantal schepen voor de kust van Tokio vernietigen, terwijl jij boven de stad zelf op vliegtuigen jaagt. Brengt je vriend de schepen niet op tijd tot zinken, dan lanceren de schepen vliegtuigen die weer in jouw map verschijnen.

"LAAGDREMPELIG VLIEGEN EN SCHIETEN."

NO KATO SAN

De game werd gepresenteerd door Kato San, de geestelijk vader van de serie die als producer aan Joint Assault werkt. Helaas had Jurjen tijdens de presentatie vergeten de beste man op de foto te zetten, dus daarom maar een foto van Jurjen met een andere Japanner van Namco-Bandai, die hij tijdens het feestje dat volgde op de presentatie tegen het tengere lijf liep.

JURJEN ZOEKT HET HOGEROP



WEINIG TE SLEUTELEN

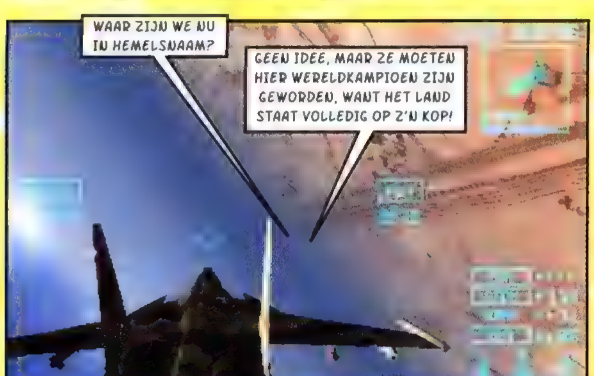
Dat idee met die verschillende maps is leuk, net als de positionering van de actie in de werkelijke wereld. Tegelijk zijn het ook typisch van die vernieuwingen die worden doorgevoerd om maar iets te kunnen vernieuwen. Want aan de daadwerkelijke gameplay valt gewoon weinig te sleutelen, en het niveau van de graphics ligt niet hoger dan dat van de vorige Ace Combat op de PSP. Toch zou ik Joint Assault best willen hebben, want ik houd er wel van: laagdrempelig vliegen en schieten, waar en wanneer ik maar wil.
Dat samen strijden met andere spelers is aan mij niet besteed, ook al lijkt het de voornaamste focus van deze game te worden.







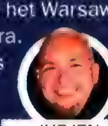
Nieuw record bij WK-Bommetje.



VERWACHTING

De vernieuwingen zijn marginaal, maar voor sommige mensen zullen de uitgebreide mogelijkheden om samenwerkend en competitief met anderen te strijden wel eens een belangrijke reden kunnen zijn om tot aanschaf van deze tweede Ace Combat op de PSP over te gaan.

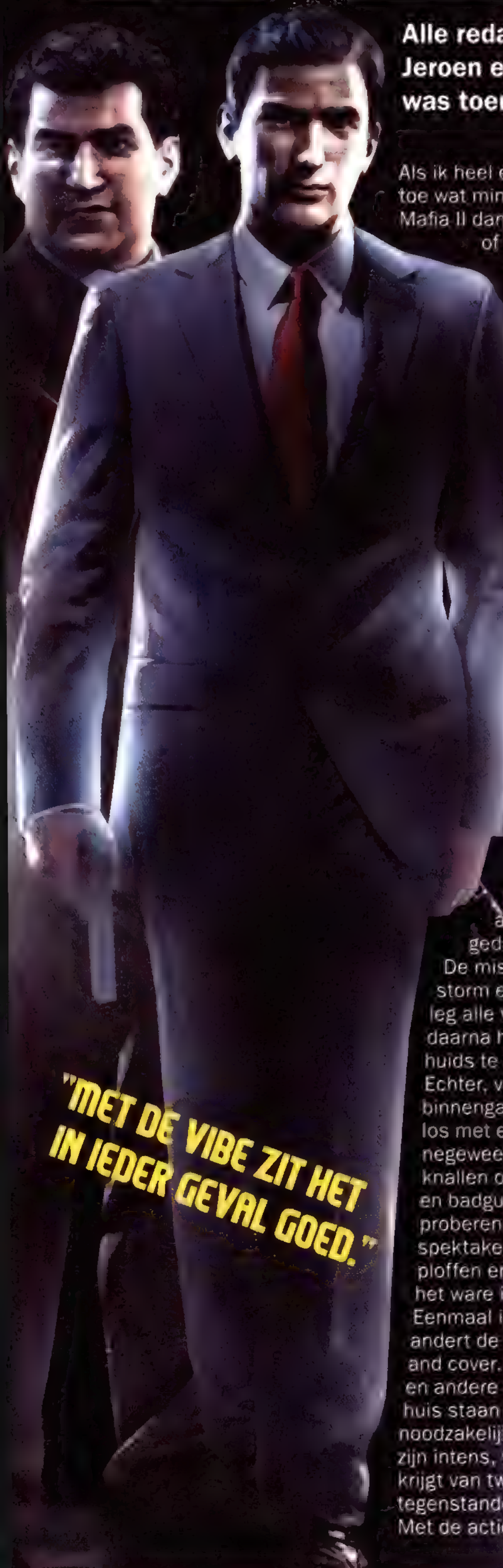
- (+) Laagdrempelig vliegen en schieten blijft leuk, natuurlijk.
- (+) Uitgebreide multiplayer-mogelijkheden.
- (+) Mooie soundtrack van het Warsaw Philharmonic Orchestra.
- (−) Gameplay en graphics vrijwel gelijk aan die van de voorganger.



JURJEN

ACE COMBAT: JOINT ASSAULT
PSP
NAMCO BANDAI
30 JULI 2010

MAFIA



Alle redactieleden zijn retebenieuwd naar Mafia II. Had Jeroen effe mazzel dat iedereen net naar LA vertrokken was toen er een speelbare code binnenkwam.

Als ik heel eerlijk ben, was ik tot nu toe wat minder opgewonden over Mafia II dan bijvoorbeeld Maarten of Jan. Maar daar is na het spelen van de demo wel even verandering in gekomen! Mijn eerste kennismaking met de gameplay van Mafia II was even kort als indrukwekkend.

ÉÉN MISSIE

De hands-on code die ik kreeg te spelen, bleek een tien minuten durende demo te zijn. Of, indien je daar voor koos, één enkele missie. De grap zat hem namelijk in het volgende: of je speelde de missie en dan was de demo afgelopen of je speelde de game gewoon lekker freeroamend gedurende tien minuten. Nou, ik heb 't allebei wel honderd keer gedaan.

De missie was vrij simpel: storm een warenhuis binnen en leg alle vijanden om, en probeer daarna het warenhuis weer heelhuids te verlaten.

Echter, voordat je het warenhuis binnengaat, kun je eerst lekker los met een zwaar kaliber machinegeweer. Gewoon lekker lomp knallen op geparkeerde wagens en badguys die uit die wagens proberen te stappen. Het is een spektakel, waarbij de wagens ontploffen en de lichaamsdelen als het ware in het rond vliegen.

Eenmaal in het warenhuis, verandert de actie wat meer in duck and cover. Schuilen achter pilaren en andere spullen die in het warenhuis staan opgeslagen, is absoluut noodzakelijk want de shootouts zijn intens, waarbij je gelukkig hulp krijgt van twee maffiosi die heel wat tegenstanders overhoop schieten. Met de actie zit het goed, waarbij ik diverse wapens onder mijn knoppen heb gehad, van simpele revolvers, tot shotguns en tommyguns. Alle met een net even andere impact wat schade betreft. Zo is de Tommygun een lekkere ratelgun en doet de shotgun het goed van dichtbij. Verwacht alleen geen Soldier of Fortune taferelen met afgeknalde ledematen; ook als je je shotgun van dichtbij leegt, blijft het slachtoffer heel.

"MET DE VIBE ZIT HET IN IEDER GEVAL GOED."

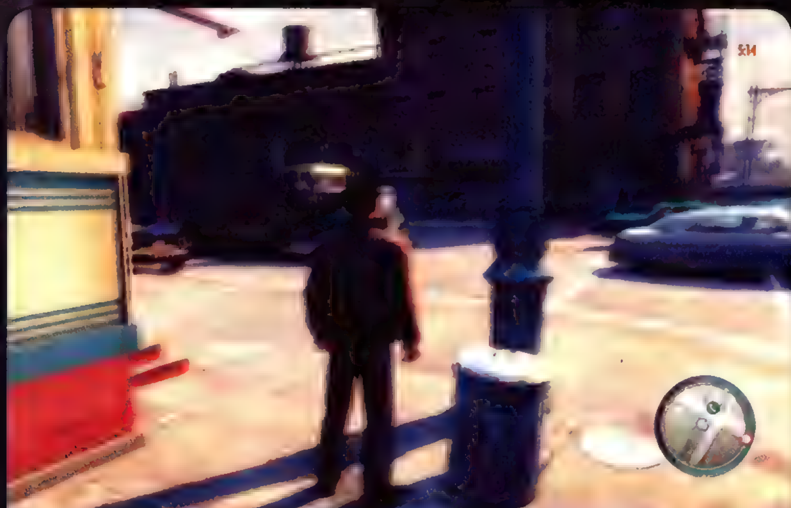
OMKOPEN

Mafia II is een freeroaming game en dus is het essentieel wat je allemaal kunt doen in de wereld, in dit geval het New York van de jaren '50.

De game begint in een sfeervol appartement, waar je in de koelkast een koud drankje of een sandwich vindt. De TV was in de demo niet interactief, maar ik hoop wel dat je straks op een GTA-achtige manier toch een stukje TV kunt kijken. Verder was er een douche met toilet die je respectievelijk aan kunt zetten of door kunt trekken, en een garderobe om van kleren te veranderen. Naast je woning staat een garage die een aantal wagens kan herbergen.

Buiten is het gelukkig allemaal wat enerverender. Er surveilleert politie, er lopen krantenverkopers rond en ook de buurtjes zijn aanwezig.

Mijn eerste actie van de speelsessie was het in elkaar slaan van een



Dit beeld krijg je als je dronken bent. Maarten was trouwens zo dronken in LA van Amerikaans bier dat ie z'n eigen reet niet meer kon vinden. Had ie nóg een buttwijzer nodig.



Nooit op een Vuvuzela blazen in de auto!



JEROEN SPEELT EEN KLEIN STUKKIE

PIMP MY RIDE

Naast je kleding, kun je ook je wagen veranderen. Heeft je karretje schade opgelopen tijdens de game, dan kun je die laten repareren bij de garage.
Je kunt nieuwe velgen onder je auto gooien en 'm een ander kleurtje geven, iets wat ook helpt om je wanted level te doen verdwijnen. Daarvoor is het ook handig om je nummerbord aan te passen. Dat kun je helemaal zelf doen, zoals je ziet...





krantenverkoper en dat liet meteen het vechtsysteem zien. Je kunt lichte snelle en langzame harde klappen uitdelen, en aanvallen van je tegenstander ontwijken.
Het matpartijtje eindigde in een finishingmove: een combo van kopstoot en vuistslagen waarna het slachtoffer bewusteloos tegen het asfalt kwakte.
Iets dat overigens opgemerkt werd door de politie, die mij meteen arresteerde, waarop ik de keuze kreeg: mijn arrestatie accepteren of de politiebeambte proberen om te kopen. Met een briefje van honderd vond de smeris het mooi en liet ie me gaan.

VERDWIJNENDE DUIVEN

Dat bood me de mogelijkheid om de stad eens te verkennen. Ik zag een mooie cabrio staan, sprong achter het stuur, hield twee draadjes tegen elkaar en stoof weg.
De besturing van de wagens is zoals je het verwacht: log en traag. Maar dat past wel bij de tijd. Het voelt ook een beetje GTA-achtig, want de wagens lijken echt massa te hebben; effe snel de handrem gebruiken om de bocht door te komen, is er dan ook niet bij. Hoewel de bolides op volle snelheid wel weer wat makkelijker een bocht door te krijgen zijn.
Ik had een waypoint gezet bij een kledingzaak en daar aangekomen ging ik, alvorens de winkel binnen te gaan, even de buurt verkennen. Ik liep wat rond en zag dat het publiek ook echt reageerde op mij, zeker toen ik m'n pistool tevoorschijn trok. Daar waren ze niet van gecharmeerd, met als gevolg dat enkele omstanders ook hun vuurwapens dreigend uit hun jasje haalden.
En toen zag ik ze: duiven! Het deed me denken aan het New York van GTA en voor ik het wist trok ik mijn pistool en schoot een vliegende rat naar de duivenhemel. Waarna de hele groep vogels opvloog... en spontaan in het niets verdween. Ik ga er maar even vanuit dat dit een pop-out probleempje was dat in de uiteindelijke game tot het verleden behoort. Want als een zwerm vogels al zomaar oplost, hoe zit het dan straks als de hele spelwereld gestreamd moet worden?

CRIMESCENE

Ik besloot Hans Klok's truc van de verdwijnende duiven verder te negeren en mij op andere zaken te richten. Namelijk zuipen in de kroeg en winkelen!
Het zuipen stelde een klein beetje teleur. Je kunt inderdaad dronken worden maar dat levert slechts een wazig beeld op en heeft weinig invloed op de besturing. "Echt" bezopen zoals in GTA voelde het nog niet.
Winkelen daarentegen werkte een stuk beter en sneller. Het doet ook nog eens iets voor je wanted level. Zo moordde ik een hele zaak uit, en wisselde terwijl ik daar was (nog zonder politie in de buurt) van kleding, en weg was mijn wanted level. Net als de inboedel van de winkel! Want toen ik een paar minuten later terugkwam, was de crimescene afgezet met gele linten en bij nadere inspectie bleek de winkel helemaal leeggehaald voor onderzoek; dus naast de lijken was ook alle kleding verwijderd.



De beschaafde tegenhanger van het Afrokapsel, heet het AVROkapsel.



Eigenlijk moeten we zulke linten hier ook hebben voor als Wouter het redactietoilet heeft gebruikt.

KORT MAAR KRACHTIG

Aan de ene kant kun je zeggen dat tien minuten gameplay te kort is om een goed oordeel te kunnen vellen, en dat is ook wel zo, maar toch heb ik in die korte tijd heel wat toffe dingen gezien en het smaakte absoluut naar meer.
Ik ben dan inmiddels ook net zo benieuwd als Maarten en Jan hoe Mafia II zich staande gaat houden in het freeroaming genre.
Met de vibe zit het in ieder geval goed, nu maar hopen dat het met de rest van de game ook zo gaat zijn. ✪

VERWACHTING

Zoals gezegd ging ik aanvankelijk nog niet helemaal mee met de Mafia hype hier op de redactie, maar inmiddels ben ik om. Ik wil meer! Al was het alleen maar om alle verstopte Playboy exemplaren te vinden!

- + Supervette vuurgevechten.
- + Veel vrijheid.
- − Verdwijnende duiven.
- − Tien minuten is een beetje kort.



JEROEN

MAFIA II
PC / XBOX 360 / PS3
2K GAMES
27 AUGUSTUS 2010

WORLD OF CATACLYSM

Als er één PU-redacteur gevoelig is voor verslavingen, dan is het Maarten wel. De arme jongen speelt al vanaf de release elke dag World of Warcraft! Je begrijpt dat hij begon te trillen als een Afrikaan met Parkinson op Antartica toen ie hoorde dat hij was uitgenodigd om voor WoW: Cataclysm het kantoor van Blizzard te mogen bezoeken.

Zelfs een liefhebber als ik moet toegeven dat bepaalde gebieden van WoW inmiddels gedateerd zijn. Ook al maakt de cartoony look een hoop goed; het is en blijft een game van vijf jaar oud.
De keuze om Azeroth volledig op de schop te gooien nadat de Cataclysm eindbaas Deathwing zich heeft uitgeleefd boven veel gebieden van de oorspronkelijke content, is een logische. Cataclysm heeft dus niet zoals de eerste twee uitbreidingen een volledig nieuw continent, maar zal het gaan doen met een aantal nieuwe zones en een volledige make-over van Azeroth. Zie het als Patricia Paay die d'r lippen laat opspuiten en zo weer even meekan.

HET NIEUWE AZEROTH

Het moment dat ik de Blizzard campus op kwam rijden, viel m'n bek open van verbazing. De entree met de letters Blizzard geeft je het gevoel alsof je Disneyland binnen rijdt. Vervolgens zag ik een gigantische Thrall op een wolf voor de ingang staan. Ik had een kippenvelmoment, en liep met een dikke smile rond. Alsof ik de lotto had gewonnen. En zo voelde het eigenlijk ook.
Na een rondleiding door het op meerdere fronten overweldigende kantoor, startte ik met de bèta. Als een gek stapte ik op een flying mount en begon het nieuwe Azeroth te verkennen. En zo vloog ik over de volgende gebieden:
THOUSAND NEEDLES: Het op de Grand Canyon gebaseerde gebied is volledig onder water gelopen. Weg grote diepten, hallo boottochten. De goblins zijn nog steeds aanwezig en in gevecht met de gnomes, maar nu op een boot. Veel Twilight's Hammer kampen te zien.
THE BARRENS: The Barrens is het hardst getroffen door Deathwing. Het gebied wordt doormidden gekliefd door een dikke strook lava.
ORGRIMMAR: De hoofdstad van de Horde is flink op de schop gegaan met nieuwe en sterkere gebouwen. De goblins hebben een eigen gebied. The Valley of Wisdom is nu een Tauren district. Daarnaast hoef je de stad niet meer uit om een zeppelin te pakken.
ULDUM: Uldum, gelegen in het zuiden van Kalimdor, staat in het teken van de battle tussen de elementen. Het is een woestijn met piramides, oases, palmbomen, blauwe lucht, zandstormen etc. Een dikke rivier loopt door het gebied heen met daarnaast een smalle groenstrook.
DEEPHOLME: Dit is een toevluchtsoord van Deathwing geweest toen z'n ass gekickt werd bij de battle voor Grim'Batol. En dat is te zien. Verwacht veel kleur, veel zwevende brokken en veel fantasie.
TWILIGHT HIGHLANDS: Gelegen ten oosten van de Wetlands, het gebied waar Grim Batol ligt: een vijf man dungeon en de eerste raid instance (Bastion of Twilight). Ook de thuisbasis van de battleground Twin Peaks.
LOST ISLES: Denk aan Lost gemixt met Beach en goblins: dan zit je op een tropisch eiland vol met groene wezentjes.
STORMWIND: De mensenhoofdstad is flink getroffen door Deathwing. Het park gedeelte van de druids is helemaal platgegooid en brokkelt af in de zee. Een van de grootste verandering van de steden (ook voor Orgrimmar) is dat er meerdere auction houses en banken te vinden zijn. Zo kunnen spelers zelf kiezen waar ze rondhangen.

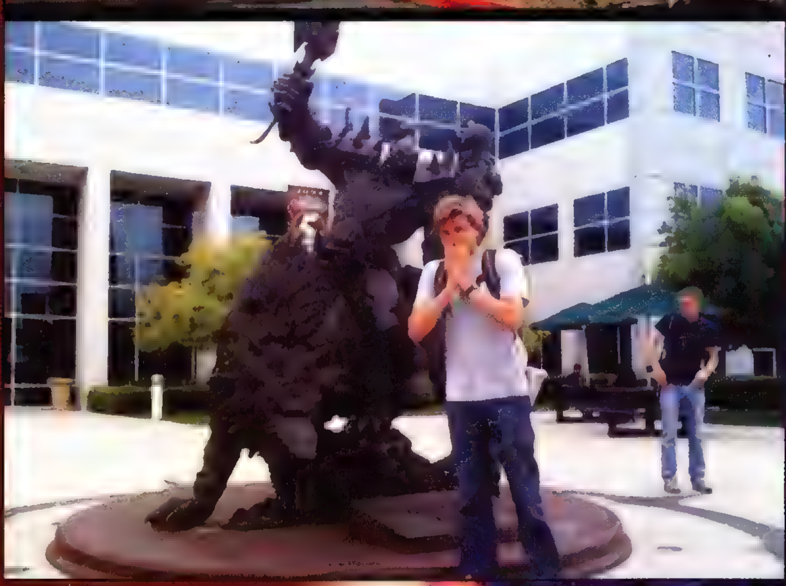
GOBLINS

Je begrijpt dat ik een aardige vlucht heb gemaakt, maar omdat mijn tijd schaars was in huize Blizzard besloot ik om me maar op andere zaken te storten. Zoals het bestuderen van de nieuwe rassen!

MEER CATACLYSM? CHECK PU.NL!

Omdat dit nummer belachelijk vol zit, mocht ik het maar bij twee pagina's houden. Dat was natuurlijk niet te doen, en daarom ben ik op pu.nl/cataclysm lekker doorgegaan. Waar wacht je nog op?







WARCRAFT



Da's handig voor Wouter: kan ie z'n reet afvegen, in de PU bladeren en roken tegelijkertijd!



Geen briesje in Stormwind vandaag.

Ik begon met een Goblin Hunter, die al meteen over een pet beschikt. Deze kan je overigens nog geen commando's geven; dat leer je later. Je start in een kleurrijk gebied met een bizarre diversiteit aan quests. Op een gegeven moment moest ik in een auto mensen oppikken op een parcours, ballen schieten uit een soort robot, onderdelen ophalen en nog meer gekkigheid. Tot en met level zes had ik maar elf mobs gekilled.

"VERSCHRIKKELIJK VEEL NIEUWE CONTENT."

Het startgebied is enorm aantrekkelijk voor nieuwe spelers en druist keihard in tegen het negatieve 'grind' imago dat de oude delen van Azeroth hebben.
Natuurlijk moest ik ook een Worgen proberen. Hoewel het eigenlijk heel logisch is, verbaasde het me toch eventjes dat je als Worgen eerst start als mens. Ik deed verschillende quests in het donkere Gilneas tot ik op level vijf eindelijk de transformatie meemaakte.
Ik heb me prima vermaakt, maar ik moet toch eerlijk zeggen dat ik het startgebied van de Goblins aantrekkelijker vond.

GUILD VERANDERINGEN

De presentatie van lead designer Greg Street (de bekende Ghostcrawler) ging vooral over de nieuwe gebieden en het guild advancement systeem. Guilds gaan veel meer betekenen in Cataclysm. Een guild heeft net als spelers nu een experience balk en naarmate de guild een hoger level krijgt, zal hij perks verdienen, zoals mass ressurection. Dat is verschrikkelijk handig na een wipe en scheelt zeeën van tijd. Andere voorbeelden zijn: minder repairkosten, een hogere mountsnelheid of een hele raid teleport mogelijkheden, tegelijk! Members hebben een persoonlijke reputatie bij de guild en door bijdragen te leveren stijgt deze. De guild speelt bepaalde items vrij (rewards) door bijvoorbeeld eindbazen te killen. Alle leden, afhankelijk van de reputatie, kunnen deze items kopen.

ARCHEOLOGY

Het nieuwe beroep Archeology zal een minder grote rol spelen dan vorig jaar tijdens BlizzCon werd aangekondigd. Het is leuk voor erbij, maar je wordt er niet direct sterker van, en je gaat er ook geen bakken geld mee verdienen. Het gaat echt een extraatje worden voor mensen die geïnteresseerd zijn in de lore van WoW. Je vindt bepaalde fragments die je omzet in artifacts en uiteindelijk kan omzetten in items. Oh, en je hoeft het niet te levelen!
Hoewel ik natuurlijk veel te weinig tijd heb doorgebracht in het nieuwe Azeroth werd me één ding duidelijk: dit is een uitbreiding die nieuwe spelers naar WoW gaat trekken, die meer en meer gericht is op de casual speler en die vooral bedoeld is om de game weer een paar jaar mee te laten gaan.

FACTS

- Guild Roster: van elk guildlid kun je direct zien wat z'n beroepen zijn, wat voor recipes en plans hij heeft.
- Een Raidleader kan een 25 man dungeon ID omzetten naar 2, 3 of 10 man versies. Voor als je bijvoorbeeld niet voldoende spelers op kunt trommelen.
- 10 en 25 man instances hebben dezelfde drops en ID's. Het enige verschil is dat de 25 man versie meer items dropt.
- De game wordt gesaved na het killen van een boss, maar je kan een andere raid weer joinen zolang de baas die jij al gekilled hebt, maar dood is. Flexibeler dan ooit dus!
- Het groots aangekondigde project Path of the Titans wordt voor nu gecancelled en daarvoor in de plaats komt een geavanceerd glyph systeem.
- De eerste raid die je gaat doen is in Grim Batol. Vijf bazen, met als optie een zesde (Cho'gall) nadat je alles op de Heroic mode hebt gecleared. Vergelijkbaar met Algalon in Ulduar.



Orgrimmar is de hoofdstad van de Horde. Vermoedelijk zijn hier ergens de spelers van het Noord-Koreaanse elftal na het WK beland...

VERWACHTING

Verschrikkelijk veel nieuwe content, maar ook nog verschrikkelijk veel oude content die intact is gebleven. Cataclysm is een uitbreiding die gaat bepalen hoe lang World of Warcraft nog houdbaar is. Ik zal de bèta moeten spelen om daar een antwoord op te vinden. Maar &%*%^$& wat heb ik er een DIKKE VETTE ZIN IN!!

- + Prachtige nieuwe (start)gebieden.
- + Drieduizend nieuwe, diverse quests.
- + Nieuwe class/race combo's.
- + Betere tutorial.
- − Geen nieuw continent zoals de eerste twee uitbreidingen.



MAARTEN

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM
PC / MAC
BLIZZARD
NNB

ALL POINTS

Dave Jones, dé bedenker van Grand Theft Auto, bewees met Crackdown dat er leven was na GTA. Met APB ziet hij een langgekoesterde droom in vervulling gaan. Jan checkte of de cop vs criminal MMO de moeite waard wordt...

All Points Bulletin (APB) is in basis een MMO waarin je óf de rol van Enforcer (cop) óf die van Criminal aanmeent. Plaats van handeling is de fictieve stad San Paro waar de criminelen de verschillende districten binnen de stad onveilig maken en de politie dezelfde criminelen met alle mogelijke middelen een halt tracht toe te roepen.
Geen tijd voor taakstraffen of een opgeheven vingertje; in de wereld van APB schieten agenten de criminelen die voor hun voeten lopen zonder pardon in het gezicht. Geert Wilders zou er een harde plasser van krijgen.
Overigens levert het je als Enforcer meer op om criminelen in te rekenen en in de boeien te slaan, in plaats van ze te elimineren, want dan verdien je meer prestige en stijg je sneller in level. Maar sowieso kom je als Enforcer in meer dan genoeg situaties terecht waarbij het doorzeven van Criminals de enige optie is.

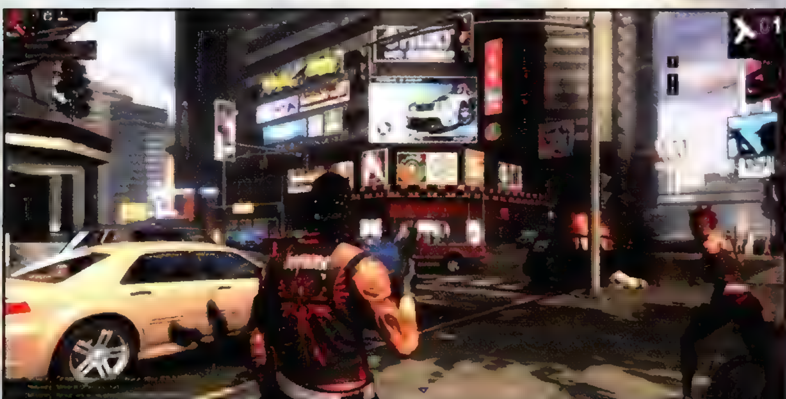
APB FLITS

Als Criminal kun je alleen of met andere spelers volledig los gaan in de stad. Schiet willekeurige voorbijgangers neer (NPC's), steel auto's, rij over voetgangers heen, overval winkels en ga zo maar door.
Wil je meer focus, dan kies je een bewuste missie. Steel een auto en breng die naar punt X. Overval winkel Y en breng de inhoud van de kassa naar plek Z. Sluit je aan bij een groep en doe een groepsmissie waarbij je vier koffers met geld moet stelen en vervolgens met een getaway busje als team weg moet zien te komen. De een rijdt, de anderen schieten op eventuele wethandhavende achtervolgers of onschuldige voorbijgangers (omdat het kan, omdat het leuk is). Eenmaal bij het extraction point beland, zul je de koffers moeten verdedigen. Want vroeg of laat komen de Enforcers opdraven.
Op het moment dat criminelen een

JAN HANDHAAFT ÉN BREEKT DE WET



Binnenkort krijgt de ANWB er een concurrent bij in de vorm van de 'Organisatie Autobelangen'. Dat zijn van die gasten die het liefst het trottoir als spitsstrook zouden gebruiken.



(Door: marijn-star)
Balkenende zag zijn leven niet meer zitten na aftreden.



CUSTOMIZE JE GANG

Customizen in games wordt steeds belangrijker, maar doordat de meeste MMO's met klassen en speciale kostuumpjes werken, is dat vaak beperkt tot wat stoeien met kleuren, kapsels en baardjes. Niet in APB; de customize opties zijn enorm uitgebreid en gelden op maar liefst vier fronten.
Kleding: Je kunt voorafgemaakte kleding dragen of aanschaffen of helemaal los gaan door deze zelf te ontwerpen. Jassen, broeken, hoodies, bandana's, uniformen, brillen, petjes, handschoenen... noem maar op.
Persoonlijk: Wel of geen nagellak, rimpels, baardgroei, afrokapsels, pukkels, littekens, tatoeages, dik, dun, breed, smal, klein, groot, etc. etc. etc.
Designs: Je kunt je eigen designs maken. Dit betekent logo's voor op voertuigen, kleding of tatoeages. Maar ook graffiti tags. Zo is het natuurlijk hartstikke stoer als je met een vaste bende allemaal in dezelfde zwarte hoodies met witte skull embleem rondloopt en ook allemaal dezelfde tags hebt.
Garage: Hier kun je je wagens volledig pimpen in verschillende kleuren en coatings en zelfs de kleur en het geluid van je zwaailicht (als Enforcer) aanpassen. Zogezegd kun je je eigen designs op je auto's plakken of die van anderen binnen hengelen.



BULLETIN



(Door: **MarcusMaximus**)
De nieuwe Mitsubishi Spacewagon: dé get-away car voor de HELE familie!



missie uitvoeren en de wet overtreden, krijgen de Enforcers een APB boodschap dat er rottigheid aan de gang is. Een flitsend icoontje geeft aan waar de problemen zijn dus het komt hoe dan ook tot een confrontatie. En dat is maar goed ook, want dat is het kloppende hart van de game. En intense shoot-outs tussen cops en bad guys, dat verveelt nooit, en al helemaal niet zoals APB het doet.

HEADSHOT

APB speelt vrijwel identiek als GTA op de PC met een vergelijkbare besturing waarbij je schiet met de muis en rent met de W-A-S-D-toetsen. Ren naar een auto toe, zwaai de deur open en neem de wagen over... bekende kost dus. Ben je goed in PC shooters en helemaal in het online gedeelte ervan, dan zul je je ook staande weten te houden in APB. Overigens werd de game ooit ook voor Xbox 360 aangekondigd, maar vermoedelijk komt die versie alleen uit als de game op PC een succes wordt.
Mij viel verder op dat APB een van de eerste (en volgens mij enige) MMO's is waarbij je karakterprogressie zo direct gekoppeld is aan je skills. In vrijwel alle MMO's stijg je in level naarmate je meer grindt. Ga als level 60 personage vijanden van level 10 aanpakken en je wint altijd, ook al ben je ondertussen je belastingformulieren aan het invullen. In APB is een headshot een headshot of je nu één dag of drie maanden aan het spelen bent.
Rennend door San Paro kun je voor twee organisaties per kamp missies doen. Wil je een speciale gun, ammo-set of wagen bemachtigen, dan zul je specifieke missies moeten doen voor die organisaties. Met in-game geld dat je steelt, dan wel terugverovert van de bad guys, kun je leuke dingen unlocken maar de moeilijkere missies leveren interessantere goodies op.
Gelukkig mogen we al heel snel als oom agent of tuig van de richel aan de slag want als je dit leest staat de game op het punt van uitkomen.

"INTENSE SHOOT-OUTS TUSSEN COPS EN BAD GUYS, DAT VERVEELT NOOIT."



(Door: **Seveneleven**)
Ontmoet Henk en Ingrid. Gewone Nederlanders die hard werken en zich zorgen maken over de veiligheid in hun stad, wijk en straat.



(Door: **GoldenN GuN**)
Mijn moeder zei altijd: niet op de deur gaan zitten!



BETALEN & VERDIENEN

Net als bij iedere MMO koop je eerst de game **(€49.99)**. Daarmee kun je sowieso vijftig uur aan de slag. Daarna zul je of een maandelijks abonnementje moeten aanschaffen **(€8.99** per maand) of je koopt per keer twintig uur aanvullende gameplay **(€6.29)** waarbij individuele uren nooit verjaren.
Daarnaast kun je RTW (RealTime Worlds) Points scoren. Hiermee kun je bovenstaande gametijd kopen maar je kunt ze tevens gebruiken voor andere services. Zo mag je door spelers gemaakte items via Marketplace kopen, of zelfgemaakte items verkopen. Voor de laatste betaal je een kleine fee aan de ontwikkelaar maar dat is niet meer dan **(2 tot 5 RTW punten)**. Dit is in het leven geroepen zodat niet iedere malloot snel in elkaar geflanste troep te koop aanbiedt. Ofwel, men wil er zo voor zorgen dat er alleen toffe content te koop wordt gezet. Hierbij moet je denken aan voertuigen, kleding en allerhande accessoires voor spelpersonages. RTW punten zijn te koop in pakketjes van **200, 400, 600, 1400 en 2600 stuks**.

VERWACHTING

Als APB al haar verwachtingen inlost, zie ik absoluut een plaatsje [illegible] You gotta love it!

- ➕ Simpel maar doeltreffend.
- ➕ Gigantisch uitgebreide customize opties.
- ➕ [illegible] robbers?
- ➖ Misschien te simpel voor [illegible]
- ➖ Grafisch niet bijzonder.

JAN

ALL POINTS BULLETIN
PC
REALTIME WORLDS / ELECTRONIC ARTS
JULI 2010

HET TESTTEAM
EVEN VOORSTELLEN

De jaarwisseling: een tijd voor bezinning. Ook voor onze redactieleden. Hebben we ons wel goed aan de deadlines gehouden, zijn we soms niet te hard geweest in onze beoordelingen, waren de twee meest gehoorde overpeinzingen hier op het PU-hoofdkwartier. Ons antwoord: Nee, jullie houden je niet aan de deadlines en nee, jullie beoordelingen zijn soms hard maar altijd recht uit het hart. We verwachten dan ook in 1995 hetzelfde enthousiasme, en net zo'n kritische instelling als het afgelopen jaar. En over die deadlines... laat dat jullie goede voornemen zijn.

BETER WETEN?

Ook in 1995 staat Power Unlimited open voor jullie mening. Alles wat je op je hart hebt, mag je sturen naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM



DAVID

David kreeg in 1994 een nieuwe kaaklijn aangemeten en bijt zich sindsdien nog vaster in z'n spelrecensies. Stoppen met roken en fysiotherapie voor z'n muishand zijn z'n grootste wensen voor het nieuwe jaar.

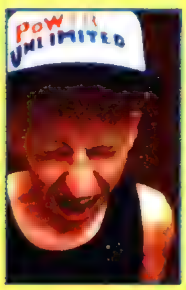
SPEL VAN DE MAAND:
AIR WARRIOR PC



ADAM

Adam's liefste wens (en dan vergeten we die rode Ferrari) is dat z'n moeder ophoudt met te zeggen dat ie moet ophouden met roken. Verder hoopt hij z'n huis te gaan verbouwen. Trekt dat prachtige fotomodel soms bij je in, Adam?

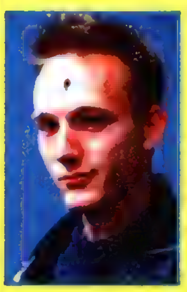
SPEL VAN DE MAAND:
BURN:CYCLE CD-I



BEN

Al het goede komt in drieën voor Ben. Ten eerste een 2e huisje huren in Cyberspace. Ten tweede alle 2500 Doom 1 en 2 levels uitspelen. En ten derde de ultieme cheat uitvinden die alle tips en trucs overbodig maakt. Anders nog iets van je dienst Ben?

SPEL VAN DE MAAND:
DREAMWEB PC CD-ROM



THOMAS

Thomas heeft dit jaar de liefde ontdekt. Hij hoopt op een vredig en romantisch 1995. Trouwen wacht ie nog even mee, maar toen hij de prachtige dochter van Ed aanschouwde, kon hij maar één ding uitbrengen: "dat wil ik ook!"

SPEL VAN DE MAAND:
SUPER BOMBERMAN 2 SNES



LAURA

Laura is dit jaar toegetreden tot het PU testteam. Sindsdien verlopen de redactievergaderingen een stuk beschaafder want van Laura mag er niet geboerd en gescholden worden. Een echte dame dus. Ze heeft maar één wens: "dat Ben met z'n smerige poten van m'n computer afblijft, als ik passwords aan het zoeken ben, daar heb ik toch zo de schurft aan."

SPEL VAN DE MAAND:
LORD OF THE RINGS SNES



MICHAEL

"Goede voornemens? Daar doe ik al jaren niet meer aan", sprak Michael lichtelijk geërgerd. "Wat dacht je van je studie afmaken", probeerde het Hoofdkwartier voorzichtig. "Misschien neem ik me wel iets voor", brieste Michael "en dat is mensen die stomme opmerkingen maken een kick richting Cyberspace geven". Een zalig nieuwjaar Michael.

SPEL VAN DE MAAND:
BATMAN & ROBIN SNES



KEES

Kees was weer eens niet bereikbaar voor commentaar. Goed Kees dan verzinnen wij wel een goed voornemen voor je. Kees belooft volgend jaar voor alle nummers als eerste z'n verhalen in te leveren. Wat een heerlijk voornemen Kees. Neem een glas champagne, op onze kosten.

SPEL VAN DE MAAND:
RISE OF THE ROBOTS SNES



BJØRN

Goede voornemens zijn voor Bjørn volstrekt overbodig. Hij leidt een voorbeeldig leven, zegt ie. Maar z'n familie en vrienden laat hij tijdens de kerst en oud en nieuw lelijk in de steek. Bjørn viert de feestdagen op de palmstranden van Maleisië. Van de zomer in New York en nu in de tropen; betalen we onze redactieleden soms te veel?

SPEL VAN DE MAAND:
EARTHWORM JIM SNES

HET HOOFDKWARTIER

De mannen van het hoofdkwartier werken achter de schermen. Bijna niemand weet hoe ze eruit zien. En zij die het wel weten, vinden dat maar goed ook! De spookredactie van Power Unlimited bestaat uit:



ED

Bijna elke dag komt Ed op de redactie met nieuwe foto's van z'n dochter. 1994 was voor hem dus het jaar van Martine (zo heet ze). "En dat wordt 1995 ook, en 1996 en 1997... vertelde Ed met een hemelse glimlach om z'n mond. "Eerst twijfelde ik nog of ik wel nageslacht wilde, maar nu ik weet wat voor een mooie, lieve, intelligente kinderen ik kan maken, komt er misschien nog wel eentje."

SPEL VAN DE MAAND:
POWER DRIVE SNES

EDWIN

Edwin vierde de kerst in Londen. De hele dag was ie niet voor die prachtig verlichte etalages weg te slaan. Maar nu is ie ziek. Een beetje teveel Christmas Pudding gegeten, denken we. Vanaf deze plek wensen we Edwin een gezond 1995.

TOETJE VAN DE MAAND:
GEEN CHRISTMAS PUDDING

BLUE DRAGON

AWAKENED SHADOWS

JURJEN GAAT SCHADUWBOKSEN



Blue Dragon gaat alweer drie jaartjes mee, maar de beroemde makers ervan (geestelijke vaders van o.a. FF en Dragon Ball Z) lijken nog steeds wat te worstelen om voor hun blauwe beestjes de beste vorm te vinden. Dat concludeert Jurjen na een duik in het derde deel.



Een blauwe draak als schaduw is al bijzonder, maar ik heb er een als schoonmoeder!



Die rechtse lijkt wel een beetje op die rare roze olifant die altijd achter me loopt als ik te veel gedronken heb.

De eerste Blue Dragon was een traditionele RPG voor de Xbox 360, de tweede was een RTS voor de Nintendo DS. Beide waren goede games, maar misten net dat beetje extra om het niveau van de absolute toppers in de respectievelijke genres te bereiken. Gaat dat met het derde deel wel lukken?
De eerste indruk is niet verkeerd, al is het wel opvallend dat deze Blue Dragon alweer een ander genre is aangemeten: Awakened Shadows is een action-RPG.

SECRET OF MANA

Een action-RPG? Jazeker, een action-RPG. Dus een RPG waarin de gevechten niet beurt voor beurt verlopen, maar je direct op vijanden in kunt hakken. Het eerste nieuwe wapenfeit van Blue Dragon.
Net als in Secret of Mana ga je op avontuur met drie poppetjes, en net als in die klassieke action-RPG verschijnen bij zowel die poppetjes als vijanden getallen die de geleden schade aangeven.
De meeste schade kun je in Awakened Shadows weer uitdelen door het activeren van je 'schaduw', een grote blauwe draak in het geval van de hoofdpersoon. Wat me brengt op een tweede grote vernieuwing in de wereld van Blue Dragon: die hoofdpersoon mag je dit keer zelf gaan maken.

DRAGON QUEST IX

Je maakt je held (jongen of meisje) meteen aan het begin van het avontuur, en kunt daarvoor kiezen uit allerlei gezichtjes en kapsels. Dit proces deed me verdacht veel denken aan de 'character creator' waar Dragon Quest IX mee begint (nota bene getekend door dezelfde ontwerper!).
De gelijkenis met Dragon Quest IX wordt verder versterkt door het feit dat toegewezen voorwerpen zichtbaar door je personage worden gedragen, en beide spellen grotendeels zijn gestructureerd als verzamelingen van op zichzelf staande missies.
Maar natuurlijk zijn er ook verschillen tussen de twee DS-RPG's, met het al eerder genoemde directe hakwerk als grootste.

"DIT WORDT ZONDER MEER EEN STERKE RPG."

GEZELLIGE CHAOS

Dat directe hakwerk, dat voelt niet verkeerd. Je kunt het besturen met de knopjes of via het touchscreen, en beide mogelijkheden werken goed.
Doordat je in realtime strijdt, wordt het de kunst om tussen het hakken en ontwijken door de vernietigende kracht van je schaduw op de juiste momenten op te laden en te gebruiken. Ondertussen strijden de twee andere personages automatisch met je mee, waardoor gevechten al snel ontaarden in een gezellige chaos.
Die bondgenoten kun je overigens ook door twee andere spelers laten besturen, wat me brengt op een derde nieuw element van de derde Blue Dragon: het is een multiplayer game. Of toch niet?

VERHAALTJE APART

Ik heb Awakened Shadows nu zo'n zes uur gespeeld, en mijn ervaringen zijn overwegend positief. De 3D-graphics behoren tot de beste op de DS, de filmpjes zijn indrukwekkend, de gevechten zijn tof, en het verhaal spreekt me aan.
Wel jammer dat de focus op het hoofdverhaal dikwijls verdwijnt doordat veel missies 'een verhaaltje apart' vormen. Dat is waarschijnlijk gedaan om die missies geschikt te houden om ze met vrienden te voltooien, maar het blijft jammer. Want in de kern is en blijft Blue Dragon natuurlijk gewoon een singleplayer game. Of toch niet?
Ik vraag me af of de beroemde makers van Blue Dragon het zelf eigenlijk wel weten, waar Blue Dragon nou precies voor staat.

ZICHTBARE VOORWERPEN



VERWACHTING



JURJEN

BLUE DRAGON: AWAKENED SHADOW
NINTENDO DS
NAMCO BANDAI
HERFST 2010



POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX
&
12GAME.COM®
GEVEN €30.000,- AAN P
1x
2x
1x
1x
1x
SUMO GAMER BEANBAG
2x
1x
2x
RED DEAD REDEMPTION BARKING IRONS FLANNEL SHIRT
15x
50x
5x
1x
UFC TRAINING BAG

RIJZEN WEG!

HOE WIN JE DEZE VETTE PRIJZEN?

Op de cover staat een krasvlakje met daarin een unieke code. Kras hem open, vul je code in op ***www.pu.nl/pu200*** en je krijgt direct een mailtje of je iets gewonnen hebt. Waar wacht je nog op?!

DOWNLOADS



2x 2x 2x 2x 2x

GEEN VERZENDKOSTEN

TNT post

10.000x €1,95

SUPER DIKKE COLLECTORS EDITIONS



6x 3x 1x 1x 1x

MET DANK AAN

EA · XBOX 360 · THQ · UBISOFT · Rockstar · sumo · MIONIX

CIVILIZA

Er zijn maar weinig zekerheden in het leven. Nederland wordt nooit wereldkampioen, we gaan uiteindelijk allemaal dood, de aarde is rond en Sid Meier zal tot het einde van zijn levensdagen Civilization games blijven maken... waar Jan dan weer over schrijft.



Bismarck stond bekend als een lafbek. Bij elk grensconflict trok hij zich snel terug, en dat gold zelfs voor z'n haargrens. Toen hij ouder werd zou hij ook vaak z'n snor drukken.



Ik denk dat je moet zijn opgegroeid met Civilization om de impact ervan en de liefde ervoor te kunnen begrijpen. Kijk, ik mag dan bijvoorbeeld de eerste Zelda games hebben gemist, maar ik kon prima halverwege instappen omdat de mix van avontuur, puzzelen, dungeon crawlers en fantasie nu eenmaal een universele lokker is voor menig gamer.
Een Civilization game is echter zo typisch PC-achtig dat hier bij de PU de meerderheid al bij voorbaat afhaakt. Civilization games moeten het ook al niet hebben van hun graphics of spectaculaire actie, en als je die Sid Meier zelf ziet, denk je dat de brave meneer bij de lokale Praxis op de houtafdeling werkt.
Maar ik hou van die man, ik koester zijn games en heb alweer de nodige Gigabytes vrijgemaakt om later dit jaar Civilization V te kunnen parkeren.

UIT HET RAAM

In mijn enthousiasme over de komst van een nieuwe Civilization sta ik echter alleen op de redactie. Gemompelde woorden als 'saai', 'te hardcore', 'stoffig' en 'been there, done that' vielen mij ook nu weer ten deel.
Ha! Hoe mis kan een mens het hebben! Civilization V, met al zijn diepgang, tactiek en replay enerzijds en de bekende, platgetreden paden anderzijds, is deze keer toegankelijker en misschien wel leuker dan ooit.
Daarbij gooit Civilization V behoorlijk wat bekende ingrediënten uit het raam en zijn bestaande elementen flink getweaked en verbeterd.
En dus doen de JJ's, Jurjen's, Jeroen's en Maarten's van deze wereld er goed aan hun oren te spitsen en de hierna volgende zinnen nauwkeurig in zich op te nemen.



Dit moet Bergen aan Zee zijn...

"TOEGANKELIJKER EN MISSCHIEN WEL LEUKER DAN OOIT."

VAN VIERKANT NAAR ZESHOEK



Een van de meest in het oog springende vernieuwingen is het aangepaste speelveld. Deze keer is de wereld niet verdeeld in vierkantjes maar in hexagonen (zeshoeken voor de niet-wiskundigen onder ons).
Dat betekent in de praktijk dat het voor spelers makkelijker is om te zien waar ze hun legers naar toe kunnen verplaatsen en waar hun gebieden aan grenzen. Het lijkt een voetnoot in de kantlijn, maar dit maakt de gameplay in één klap een stuk overzichtelijker en toegankelijker.
Denk maar eens aan het spelbord van Kolonisten van Catan, inderdaad: zeshoeken. Bovendien kun je nu maar één type unit per vakje plaatsen. Niet langer kun je gigantische legers tot in het oneindige op elkaar stapelen en zo een schier onverslaanbare macht neerzetten waar niemand meer langs kan.
Je zult dus meer zeshoeken moeten bezetten met bovendien verschillende typen units waarbij de balans en plaatsing ervan er toe doet. Boogschutters zet je dus achter je units met bijlen en zwaarden, maar dat snapte je natuurlijk al.

VERSTEDELIJKING

In voorgaande Civ games was het zaak zo veel mogelijk steden te bouwen en je daarmee omringende landen toe te eigenen. In de nieuwe bouw je weliswaar minder steden



(BONUS) BESCHAVINGEN

Civilization V kent opnieuw een trits beschavingen en bijbehorende leiders. De volken die nu bekend zijn, zijn de Amerikanen, Arabieren, Azteken, Russen, Ottomanen (Ottomaanse Rijk), Engelsen, Egyptenaren, Grieken, Romeinen, Fransen, Duitsers, Indiërs, Japanners en de Songhai (inwoners van het huidige Mali, Niger en Benin).
Historische leiders zijn onder andere George Washington, Montezuma, Alexander de Grote, Otto von Bismarck en Elisabeth I (zie screen).
Gamers die de Deluxe versie van Civilization V bestellen, krijgen onder andere als bonus het Babylonische Rijk en diens leider Nebuchadnezzar II erbij. Je weet dat je het wilt...

TION V




Eigenlijk best raar om een oorlogsgame 'Beschaving' te noemen...


Ook raar: hoe meer leger, hoe voller...


Zelfs hier probeerde men de kust tegen de lekkende BP olie te beschermen.

DIPLOMATIEK PLUS, SPIONAGE MIN

Civilization V kent natuurlijk nog veel meer ditjes en datjes en weetjes en feitjes maar die bewaar ik voor een later moment.
Nog wel even belangrijk om te melden is het feit dat Spionage op dit moment niet langer aanwezig is in de game, en dat Diplomatie juist weer een grotere rol dan ooit speelt.
Zo wordt het straks mogelijk om stukken grond te ruilen voor resources, hetgeen een behoorlijke impact zal hebben op het spelverloop.

maar zijn ze veel belangrijker en hebben meer impact.
Er zijn bovendien city-states die je met brute kracht of diplomatie bij je rijk kunt krijgen, waardoor je meer invloed en legers bemachtigt.
De formaties rond het land om de steden die in jouw bezit zijn, worden ook belangrijker, terwijl steden op hun beurt zichzelf verdedigen. En hoe omvangrijker en meer tevreden je bevolking is, hoe beter ze zich staande houden tegen vijandelijke aanvallen.
Het uitbreiden van steden en landen gaat in een lager tempo en is meer ingebed in de overall spelstrategie (in plaats van dat je als een dolle haas zoveel mogelijk steden probeert te dumpen); opnieuw een geste naar de nieuwkomer maar tegelijkertijd een verdieping van de Civ gameplay.



NEWBIES

Voor nieuwkomers zijn er deze keer twee manieren om hulp te krijgen. De advisors zijn weer terug en zij geven je tips over diplomatie en hoe om te gaan met buitenlandse mogendheden.
Daarnaast is er het nieuwe 'opmerkingsysteem' (die veteranen gewoon uit kunnen zetten) waardoor je van alles op de hoogte blijft middels kleine boodschapjes. Arbeiders die uit hun neus zitten te eten, oprukkende legers, rebellerende stadstaten of morrende onderdanen die vinden dat ze teveel belasting betalen? Niets zal je meer ontgaan.



MODNATION WORLDLEADERS?

Voor gamers die alles uit hun Civ game willen halen, is er goed nieuws, want het vijfde deel is meer dan ooit gericht op modificaties (mods).
De World Creator is de meest laagdrempelige ooit in de serie, al zie ik mezelf nog steeds niet eigen scenario's en maps maken.
Aan mensen zoals ik is echter ook gedacht want met de ingame modbrowser kun je delen, uploaden, downloaden en zoeken naar gratis, door andere spelers gemaakte, content. Dit zorgt natuurlijk voor een nog grotere replaywaarde dan de game sowieso al geniet.
En genieten wordt het straks met de nieuwe Civilization V, zoveel is mij inmiddels wel duidelijk.

VERWACHTING

Civilization V wordt wederom een verslavende titel die nieuw en fris voelt maar die je tegelijkertijd al vier keer eerder hebt gespeeld. Deze keer wordt ie echter ook speelbaar voor je moeder en je zusje maar ook voor Jeroen, Jorjan en zelfs ADHD patiënt JJ. Worden die mannen eindelijk eens een keer beschaafd.

- + [illegible]
- + Tegelijkertijd toegankelijker dan ooit
- + Diepe diplomatie
- + Mods to the max
- − Geen spionage
- − [illegible]


JAN

CIVILIZATION V
PC
FIRAXIS GAMES / 2K GAMES
SEPTEMBER 2010

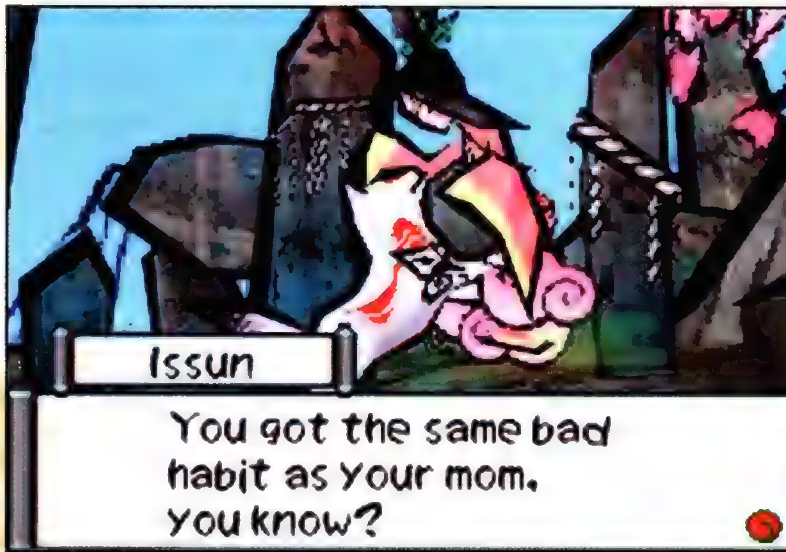
OKAMIDEN

Okami was typisch een van die vele Japanse pareltjes die in het Westen nooit hebben kunnen schitteren. Het spel krijgt nu een nieuwe kans op de DS onder de naam Okamiden. Jan onderzocht of de titel geen schaap in wolfskleren is... of was het nu andersom?

Begin 2007 kwam Clover Studio (inmiddels gesloten) met de bijzondere PS2 game Okami op de proppen. De Japanse ontwikkelaar had met Viewtiful Joe al bewezen in meerdere opzichten afwijkend te zijn, maar Okami had absoluut de potentie een veel groter publiek aan te spreken. De game werd destijds terecht met Zelda vergeleken, en het unieke uiterlijk en karakter van het spel kregen de handen van de pers dan ook massaal op elkaar.
Als zonnegodin Amaterasu daalde je neer op Aarde in de gedaante van een witte wolf die de wereld moest redden van eeuwige duisternis. Met behulp van je celestial brush kon je zaken inkleuren en al vervend puzzels oplossen en vijanden bevechten.
Helaas liet het grote publiek de game, die een dikke veertig uur RPG en adventure op schitterende wijze combineerde, links liggen. Het spel kreeg ruim een jaar later een tweede kans op de Wii, maar ondanks dat de game met de Wii-motion besturing nóg beter uit de verf kwam, vielen de verkopen opnieuw tegen. De fijnproevers scheerden hun hoofd kaal, bestrooiden zichzelf met as en sloten zich uit protest een maand op zonder eten en drinken.



(Door: borithor)
Twee gasten bespreken het nut van een vogelverschrikker op een leeg veld.



(Door: RosZz)
Lang niet zo erg als dezelfde gewoonte hebben als je schoonmoeder, toch?

POWER TO THE PUP

Maar zie; er schijnt zowaar een straaltje licht door het donkere wolkendek nu de franchise toch weer een kansje krijgt op de DS onder de naam Okamiden.
De makers benadrukken met grote stelligheid dat het om een volwaardige sequel gaat, dus niet een afgeknepen PS2 port. En dat is ook duidelijk te zien want de eerste beelden van zonnegodin Amaterasu tonen een jonger, meer aaibaar wit wolfje dan voorheen.
Niet zo vreemd; je speelt deze keer namelijk niet met Amaterasu maar met Chibiterasu; inderdaad een puppy afstammeling van de zonnegodin. Sowieso oogt Okamiden net wat liever dan zijn voorganger en dat past prima bij de DS.
Toch is de Okami look bewaard gebleven; het geheel komt handgetekend in beeld waarbij bewust gebruik is gemaakt van een spaarzaam kleurenpalet. Zo hou je de hele tijd het gevoel alsof je naar rijstpapieren tekeningen en schetsen zit te kijken, hetgeen nog eens wordt versterkt door de aangenaam dikke lijntjes rond personages en voorwerpen. Kleine details, zoals gras en bloempjes die spontaan beginnen te groeien op plaatsen waar het witte wolfje zijn pootjes neerzet tijdens het rennen, ogen fraai en mogen beschouwd worden als een eerbetoon aan de voorganger(s).

> "EEN JUWEELTJE VAN EEN DS GAME."

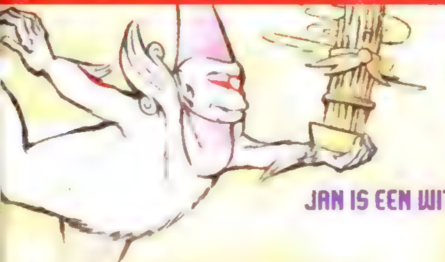
PIETJE PRECIES

Dan de gameplay. De hands-on code waar ik mee mocht stoeien, duurde niet al te lang maar gaf





(Door: Sicksikmans)
Tegenwoordig pakken we een stoel maar vroeger hadden ze daar huisdieren voor.





JAN IS EEN WIT WOLFJE

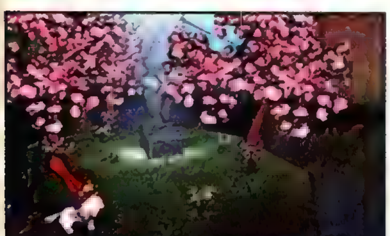
toch een aardige indruk van wat we straks kunnen verwachten.
De besturing werkt prima en het lijkt wel of met terugwerkende kracht de gameplay van Okamiden uitgevonden is voor de DS. Met de D-pad stuur je Chibiterasu door de vallei van een feodaal Japans dorpje, en met de actieknoppen val je aan, spring je, ontwijk je en activeer je. Met de schouderknoppen roep je de celestial brush op waarmee je puzzels oplost en vijanden trakteert op speciale aanvallen. Met een gewone hapgrage aanval stun je bijvoorbeeld een belager, waarna je met je stylus een in het scherm verschijnende vorm 'naverft' als speciale power. Standaard vijanden heb je meestal wel verslagen na een celestial brush move, andere, sterkere vijanden als (sub)bosses openen hierdoor hun zwakke plek waarna je uiteraard genadeloos toeslaat.
De celestial brush dien je, net als in Okami, zeer nauwkeurig te gebruiken. Een cirkel of een strakke streep moet daadwerkelijk pietje precies getekend worden, anders vindt het spel dat je het niet goed hebt gedaan. Dat kan wel eens irritant worden in het heetst van de strijd.

PUZZELEN

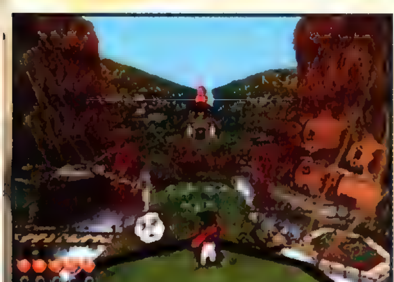
De game kent weer de nodige puzzels waarvan sommige herkenbaar zijn. Ook hier zie je dorre bomen zonder bladeren. Een cirkel move met de celestial brush en de boom staat weer in volle bloei. Maar het kan ook andersom; twee volle bomen verhullen een doorgang bij een grot: maak een felle streep met je stylus en de bomen zullen gesnoeid worden waarna de doorgang zichtbaar wordt. Hetzelfde geldt voor rotsblokken die de doorgang versperren, ook die klief je relatief eenvoudig met een felle streep tot kiezels.
Leuker vind ik de puzzels in combinatie met Kuni, de zoon van Susano uit het originele spel. Hij rijdt, gewapend met een bruin zwaardje, het merendeel van de game op je rug mee en helpt je tijdens combat en puzzels. Zo kun je hem richting schatkistjes sturen waar je als wolf zelf niet bij kunt.
Interessanter wordt het wanneer twee schakelaars tegelijkertijd omgezet moeten worden, bijvoorbeeld om een deur te openen. Wolfje staat op de ene, Kuni dirigeer je naar de andere. Andere puzzels grijpen terug naar missende vormen om voorwerpen en objecten in hun oorspronkelijke staat te herstellen. Mist een touwbrug een aantal planken in het midden? Met je magische verfkwast teken je de planken pardoes weer terug.

ZELDA IN ZAKFORMAAT

Okamiden oogt en voelt duidelijk als zijn voorganger maar creëert tegelijkertijd toch een eigen identiteit. De gameplay doet in meerdere opzichten aan de Zelda avonturen in zakformaat denken en dat is natuurlijk alleen maar een goed ding.
Ik ben er nu al van overtuigd dat Capcom's wolvenavontuur een van de beste DS games van 2011 gaat worden. En daarmee is gelijk ook het grootste minpunt van Okamiden genoemd: je moet namelijk nog wel even geduld hebben voor je dit pareltje kunt zien schitteren.



Aan al die roze bomen te zien, zijn we hier in het lesbos.



In dat klooster daar in de verte woonde ooit een wereldberoemde non die haar hele leven niets anders deed dan kakken. In plaats van Het Land Van De Rijzende Zon, had Japan bijna bekend gestaan als Het Land Van De Schijtende Non.



(Door: **LimeLou**) Ze denken misschien dat ze wat zijn, die papieren vogeltjes. Maar als het regent tjirpen ze wel anders...

OKAMIDEN BOYCOT?

Ik spreek nadrukkelijk de hoop uit dat de Nederlandse distributeur Brizamila Entertainment deze Capcom DS game uiteindelijk wèl zal uitbrengen in de Benelux. Het laatste deel van Ace Attorney, ook uit de Capcom stal, werd namelijk door Brizamila geboycot als protest tegen het grote aantal R4 kaartjes dat bij ons de markt naar eigen zeggen 'verziekt'. Alles leuk en aardig, maar zo worden de brave knapen natuurlijk de dupe van het gedrag van de bad guys.

VERWACHTING

Okamiden wordt zonder meer een juweeltje van een DS game. Jammer dat we er nog wel even op moeten wachten.

+ Zelfde sfeer en gameplay als Okami.
+ Zelda invloeden.
+ Hoge aaibaarheidsfactor.
- Celestial Brush techniek moet erg nauwkeurig.



JAN

OKAMIDEN
DS
CAPCOM / BRIZAMILA
Q1 2011

DJ HERO

Naast plastic gitaar, microfoon, racestuur, drumstel, een verdwaald skateboard en allerhande spelcontrollers, mochten we vorig jaar onze kunsten laten zien op een heus DJ deck in DJ Hero. Dat smaakte blijkbaar naar meer want de opvolger staat alweer in de startblokken voor dit najaar. Jan vloog naar Londen om wat virtuele plaatjes te draaien.



Opvallend: DJ is een van de weinige woorden waar geen vrouwelijke vorm van bestaat.

Nog geen kwart van alle Guitar Hero spelers liet zich vorig jaar verleiden tot de aanschaf van DJ Hero. Dit percentage viel veel lager uit dan ontwikkelaar FreeStyleGames aanvankelijk had gedacht (en eerlijk gezegd verbaasde mij het ook). Tegelijkertijd sterkte deze uitkomst de makers in de overtuiging dat DJ Hero daadwerkelijk een volledig op zichzelf staande muziekgame is, gericht op een nieuwe doelgroep die zich daarvoor niet of nauwelijks aan ritme/muziekgames gewaagd had.
En ondanks dat DJ Hero niet gillend goed verkocht heeft, komt er toch een sequel, met behoorlijk wat veranderingen.

MEEZINGEN?

Chris Lee van FreeStyleGames drukte me meerdere keren op het hart dat DJ Hero 2 een socialere game is geworden. De opvolger kent meer competitieve en coöperatieve spelmodi waarbij ook het meezingen een veel grotere rol speelt. In DJ Hero was er wel ondersteuning van een microfoon maar dat beperkte zich tot het Freestyle meeschreeuwen of af en toe wat oneliners droppen. Nu kan een tweede of derde persoon de microfoon ter hand nemen en lekker meezingen in de bekende karaoke stijl zoals we die kennen uit games als SingStar en Lips.
Dit geldt tevens voor raps waarbij het niet zozeer gaat om de exacte lyrics precies goed te zingen als wel om de timing en de juiste intonatie.
In een Londense club werd dit live gedemonstreerd door twee medewerkers van FreeStyleGames die beiden volleerd los gingen met een DJ Hero deck, met ondersteuning van een appetijtelijk ogende dame die haar gouden keeltje enthousiast liet galmen. Er werd een volledig omgebouwde mash-up gedraaid van Lady GaGa's Just Dance waarbij de vocalen aangenaam overstuurd waren en het nummer alle hoeken van de kamer te zien kreeg zonder zijn herkenbare beats en melodie te verliezen.
Om kort te gaan: het klonk gruwelijk en toonde opnieuw dat de makers samenwerken met de beste DJ's ter wereld voor meesterlijke mixes.

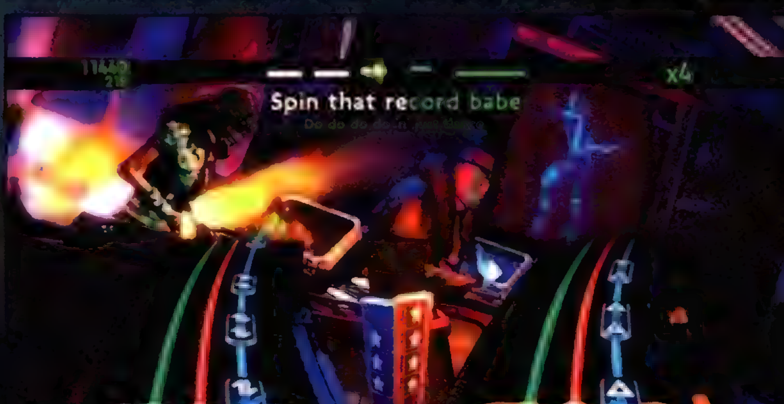
> "DE MAKERS WERKEN SAMEN MET DE BESTE DJ'S TER WERELD."

BANK!

Met de eerste DJ Hero keerden weinig spelers terug naar een track op het moment dat ze deze goed kenden. Maar in DJ Hero 2 begint dan de fun pas. Je kunt je skills namelijk tactisch inzetten in multiplayer.
Tijdens het 'draaien' bouw je punten op en die kun je in sommige modi banken, net als bij De Zwakste Schakel. Je hebt echter maar drie 'bankmomenten' en die dien je dus heel goed en verstandig in te zetten. Wacht je te lang, dan kun je een fout maken en zijn al je punten weg, speel je op safe dan verspeel je wellicht een monsterscore. Door bepaalde secties perfect te scoren, kun je nog een additioneel bankmoment winnen, dus je dient de hele track ultrascherp te blijven.
Ook het stelen van effecten en rewinds speelt een belangrijkere rol in multiplayer modes. Wanneer je een rewind scoort, kun je zelf bepalen wanneer je deze inzet: terug naar het laatste checkpoint of terug op de beat. Maar pas op: wanneer je tegenspeler snel reageert, kan de rewind weer teruggestolen worden, al zijn dergelijke moves enkel voor de pro's weggelegd.

MEER VRIJHEID

Nieuw in zowel single- als multiplayer zijn de Freestyle moves. Dit stelt de speler in staat creatiever om te gaan met de mixes. Zo zijn er mogelijkheden voor freestyle sampling, freestyle crossfading en freestyle scratching.
De freestyle momenten zijn te herkennen aan de brede banen in de groene, blauwe en rode sectie



Ik hoorde dat ze bezig zijn met een 'Volendam DLC' voor deze game. Die moet DrieJee Hero gaan heten.



Die Hero Brinkman van de PVV probeert alles om jongeren te bereiken. Misschien iets doen met DJ Hero... Brinkman?

DJ PARTY PACK

DJ Hero 2 zal geen nieuw deck kennen, wel zal het bestaande deck in andere kleuren beschikbaar komen.
Naast de release van DJ Hero 2 zal er waarschijnlijk ook een bundel komen met de eerste DJ Hero erbij. Wil je als nieuwkomer helemaal los gaan, dan kun je voor het DJ Hero 2: Party Pack kiezen dat naast de game maar liefst twee decks en een microfoon bevat. Ideaal vermaak voor feesten en partijen.

2



op de draaitafel. In alle gevallen bepaal je zelf of en hoe je deze mogelijkheden aanpast.
Sampling is een verbeterde versie van de vorige DJ Hero waarbij je nu individuele samples kunt inzetten en bij freestyle scratchen bepaal je zelf welke kant je op scratcht en wanneer je de noot 'loslaat'.
Bij freestyle crossfading kun je echt volledig zelf bepalen of je de beat of de vocalen volgt. Boven alles geldt nog steeds dat DJ Hero 2 een game is en geen simulatie maar deze freestyle elementen geven je wel meer mogelijkheden binnen de mixes.

HIPHOP, POP & ELECTRO

Een succesvolle opvolger staat of valt natuurlijk bij een goede soundtrack en FreeStyleGames stelt dat deze meer in balans is, en meer op Europa gericht.
Chris Lee: "Bij DJ Hero (1) lag de nadruk wel erg op hiphop, deze keer hebben we ook meer moderne en elektronische muziek, al zijn pop en hiphop natuurlijk nog steeds van de partij."
Veel namen gaven de makers tot op heden niet vrij maar de game zal in ieder geval nummers kennen van Dr. Dre, Kayne West, Lady GaGa, Pussycat Dolls (in een mix met Pitbull), Armin van Buuren en Chemical Brothers.
FreeStyleGames werkt opnieuw samen met grote namen op het DJ front die speciaal voor de game mash-ups maken zoals DJ Shadow en Deadmau5 (uit te spreken als Dead Mouse). Die laatste is een Canadese DJ met als specialisatie progressive en electro house en de man is momenteel hipper dan hip. In totaal zal DJ Hero zo'n zeventig mixes bieden waarbij men gebruik maakt van meer dan honderd nummers.

SPECTACULAIR

Tijdens het press event in Londen kreeg ik nog twee andere mixen te horen die door twee DJ's tegelijk werden uitgevoerd. De muziek beukte opnieuw aangenaam door de speakers waarbij de effecten en de scratches zelfs de grootste a-ritmische gamejournalist uit Rusland nog tot hoofdschudden en handgeklap konden verleiden. Met name de mix waarbij de ene DJ de andere moet volgen, na moet spelen, maar steeds even wat anders moet doen, klonk en oogde erg spectaculair. Hopelijk is op het moment dat jij dit leest wat meer bekend over de soundtrack want die bepaalt uiteindelijk het succes van de game.



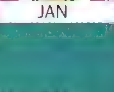
'Scratchen' doe je als je plaatjes hebt, en als je platjes hebt.



VERWACHTING

Met een in potentie moddervette soundtrack en de vele aanpassingen, lijkt DJ Hero 2 zijn voorganger te gaan overtreffen. Spin that record baby!

- + Soundtrack moderner en diverser.
- + Meer vrijheid.
- + Meer gericht op samen spelen.
- − Geen "DJ vs Guitar" mode meer.


JAN

DJ HERO 2
PS3 / XBOX 360 / Wii
FREESTYLEGAMES / ACTIVISION
OKTOBER 2010

ZUIGENDE FILMG

De hele gamepers heeft het altijd over de 'Vloek van de filmgames'. Dat spellekes gebaseerd op filmlicenties bijna altijd beroerd zijn omdat die altijd effe in drie seconden ontwikkeld moeten worden om tegelijkertijd met de release van de film in de schappen te liggen. Nou heb je dit vast wel eens gehoord en misschien ook wel eens een filmgame gespeeld waar je van ging janken, maar is het echt zo erg gesteld met de historie van filmgelicenseerde computerspellen? Stelt de gemiddelde gamejourno en ook de Power Unlimited zich niet een beetje aan? Nou, niet echt... Check hier het keiharde bewijs van zuigende filmgames door de jaren heen.





Kutgame: *E.T. The Extra-Terrestrial*

Jaar: 1982
Platform: Atari 2600
Van welke film? 'E.T. phone home?' De film met 'one of the best-loved non-humans in popular culture' in de hoofdrol? De film waar het logo van Amblin Entertainment, het productiebedrijf van Steven Spielberg, op gebaseerd is? De beste science-fiction film ooit volgens de reviewverzamelsite Rotten Tomatoes? Kom op, zeg!
Waarom het zuigt: Misschien wel de allereerste game ooit die dankzij een veel te korte ontwikkeltijd eigenlijk als kwart product in de winkels kwam te liggen. En ja, de game werd gerushed omdat hij anders de publiciteitsgolf van de immens populaire, gelijknamige film zou missen. De E.T. game werd dan ook een dikke 1,5 miljoen keer verkocht, maar bijna even massaal terug naar de winkels gebracht door duizenden ontevreden klanten. Combineer dit met het feit dat Atari gerekend had op vijf miljoen verkochte exemplaren en je kunt je voorstellen hoe IMMENS veel cartridges (ja, daar stonden games toen nog op) van E.T. er overbleven. Daar had Atari echter een oplossing voor, want volgens de geruchten heeft het ooit zo machtige bedrijf een hele stortplaats vol geflikkerd met kopietjes van de gefaalde game. Platpersen de hap, cement eroverheen en vergeten.



Kutgame: *Highlander*

Jaar: 1986
Platform: Commodore 64
Van welke film? Highlander was een niet minder dan fantastische film over onsterfelijke luitjes die elkaar de kop afhakken om elkaars 'Quickening', oftewel levenskracht, te verkrijgen. 'There can be only one', maar dat duurt nog wel een paar films en eerst nog een trieste game.
Waarom het zuigt: Een redacteur van het legendarische blad 'ZZAP' zegt over Highlander: "Dit is simpelweg een neppe scherm (als in met sabeltjes vechten, red.) game met de naam Highlander er volkomen misplaatst op geplakt.
En deze opmerking is illustratief voor de vele filmlicentiegames die de jaren erna zullen volgen. Niet alleen dat, de beste reviewer van ZZAP schrijft iets wat tientallen magazines en sites de hele twintigste eeuw zullen blijven zeggen in lichtelijk andere bewoordingen. De clichés raken al snel op, maar het Duitse blad met de fantastische naam Happy Computer was die tijd nog vers met de knaller: "Der Software-Highlander ist leider ein ausgesprochener Flachländer."



Kutgame: *Dick Tracy*

Jaar: 1990
Platform: NES
Van welke film? Gebaseerd op een oeroude comic-reeks; Dick Tracy is een film-noire-achtige pulp film met veel kleur. Dat klinkt tegenstrijdig en de flick was dan ook een vrij bizarre creatie met rare characters en dito humor, maar wel met lekker veel sterren in de hoofdrol zoals Warren Beatty, Al Pacino en een toen nog redelijk batsbare Madonna.
Waarom het zuigt: Je rijdt rond in een crappy stad met een auto die bestuurt als een dronken crackjunk, op zoek naar clues terwijl je constant beschoten wordt door snipers. Probleem is: terugschieten heeft geen zin tenzij je uitstapt, waardoor je dus steeds het loodje legt voordat je ook maar de kans krijgt om een gebouw binnen te gaan en aanwijzingen te

AMES

WOUTER BEWIJST DAT FILMGAMES RUK ZIJN



verzamelen. Dat is namelijk de bedoeling van de game: clues verzamelen die leiden naar de arrestatie van Numbers, de Big Bad Guy. Makkelijk als taart, ware het niet dat één keer doodgaan betekent dat je HELEMAAL opnieuw moet beginnen en in elk kutgebouwtje, elke kutaanwijzing weer opnieuw moet halen. En als je niet al doodgaat op de straat bij je auto door die snipers, dan ga je dat wel in de gebouwen waar de tegenstand onmenselijk hard is.
The Angry Video Game Nerd wist de gameplay van dit pauperproduct goed samen te vatten: "Like, you have to travel all around and go to five different buildings, four to get the clues and one to arrest Numbers, all without dying once! THAT'S WHORE'S SHIT!! And I didn't say horseshit, I said whore's shit, like a whore taking a shit!"





Wel vreemd dat wij, van het gerenommeerde Power Unlimited, de game dan een 80 gaven. Wie hier verantwoordelijk voor was, is in de annalen der tijd verloren gegaan, maar wederom is duidelijk dat we destijds op mysterieuze wijze opereerden.

Kutgame: *Last Action Hero*



Jaar: 1992
Platform: SNES
Van welke film? Arnold Schwarzenegger speelt Arnold Schwarzenegger die Jack Slater speelt, een actieheld die de hoofdrol heeft in een flinke reeks populaire knalfilms. Een van Arnie's grootste fans (we hebben het hier nog steeds over ín de film, hè) belandt dankzij een magisch bioscoopkaartje in de laatste Jack Slater film en maakt daar natuurlijk de dolste avonturen mee.
De film kwam, nogal ongelukkig, tegelijkertijd uit met kaskraker Jurassic Park en wist dus weinig zieltjes te winnen. Eerlijk gezegd was het ook niet de beste actiekomedie die je in je leven zult zien.
Waarom het zuigt: Ten eerste heeft de game bijna niets met de film te maken, ten tweede zijn er eigenlijk maar twee levels die elke keer herhaald worden en ten derde is de gehele game in zo'n dertig minuten uit te spelen! Schandalig natuurlijk, zelfs voor die tijd.
Vreemde is dat de game niet eens gepushed is om de release van de film te halen, want hij kwam pas een maand erna uit. Geen excuus voor een belabberd product dit keer dus en het resultaat was een flop… net zoals de film, maar die verdiende het minder.

FILMGAMES DIE WÈL HET SPELEN WAARD ZIJN



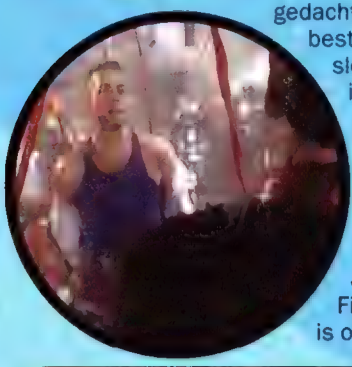
INDIANA JONES: THE LAST CRUSADE (DOS / AMIGA - 1989)

LucasArts flikte het hem weer en maakte van een fantastische film een heerlijke game. Niet alles was even soepel uitgewerkt, maar een paar sterke, vernieuwende gameplay-elementen en prachtige graphics gaven Indy wat de beste avonturier aller tijden verdient: een toffe adventure game!



Kutgame: *Street Fighter: The Movie*

Jaar: 1995
Platform: Sega Saturn
Van welke film? De laatste Street Fighter film, The Legend of Chun-Li, was volgens velen de slechtste film van 2009. Zo slecht dat je bijna de minstens zo beroerde, maar nog enigszins cultstatus bezittende, eerste Street Fighter film zou vergeten. Hierin haalden een in foute pakjes gehulde Kylie Minogue, Jean-Claude van Damme en Raúl Juliá slechte stunts uit terwijl ze een verhaal doorliepen dat net zoveel sense maakt als de gemiddelde gedachte van een PU-redacteur. Toch haalde ie nog best wel wat cash binnen en omdat er, door de slechtheid heen, nog aardig wat fanservice inzat, mag Street Fighter: The Movie toch nog een stuk beter genoemd worden dan het afgrijselijke Legend of Chun-Li.



Waarom het zuigt: Waarom geen vechtgame maken die gebaseerd is op een film van een vechtgame, niet waar? Dan is de cirkel toch weer rond? Slecht idee, niet alleen omdat de fightinggame van Street Fighter: The Movie al bestaat en het vrij lastig is om er eentje te maken die daar kwalitatief gezien ook maar een beetje bij in de buurt komt, maar ook omdat, tja... je het wel moet kunnen, zo'n vechtspelleke maken.
Nou zag de game er niet afgrijselijk uit, de gedigitaliseerde versies van Jean-Claude en consorten waren zelfs best grappig (behalve die debiel van een Blanka), maar de besturing reageerde nauwelijks en de framerate was om op te poepen. Alleen goed om de frustratie van de film er uit te meppen.

Kutgame: *Independence Day*



Jaar: 1997
Platform: PSX
Van welke film? Independence Day was een typisch voorbeeld van een sci-fi blockbuster die destijds ongeveer even succesvol was als Avatar nu. Dikke special effects, een indrukwekkende cast en veel one-liners van de heel rap naar de top stijgende Will Smith; het kon ook eigenlijk niet anders dan een kaskraker worden. Het verhaal van aliens die de Aarde genadeloos aanvallen is best hard-core sci-fi, maar de boel wordt luchtig gehouden door Hollywood humor... vooral in de vorm van Will Smith. Ik vond dit een beetje jammer, maar een slechte flick kan het niet genoemd worden. De game daarentegen...



FILMGAMES DIE WÈL HET SPELEN WAARD ZIJN





SUPER STAR WARS (SNES - 1992)

Ondanks de nodige frustraties vanwege enkele ernstig tergende platformstukjes, is Super Star Wars een knisperende mix van knallerij, platformerij en zelfs een paar F-Zero-achtige 3D racestukjes, die voor die tijd flink indrukwekkend waren. Aan de downloadable versie op de Wii gaf Jurjen drie sterren, dus je kunt die shit zeker nog even een zwengel geven.

DISNEY'S ALADDIN (MEGADRIVE - 1993)

Makkelijk kan ook lekker zijn, zelfs in de jaren '90 toen echte games nog moeilijker waren dan algebra. De ongelooflijk soepel geanimeerde Aladdin uit de gelijknamige tekenfilm speelt als een god en z'n korte (wat mede kwam doordat je niet duizend keer doodgaat) avontuur is uiterst bevredigend en zo solide als een computerspelletje maar kan zijn.

Waarom het zuigt: Oké, er zit inderdaad een scène in (Independence Day) 1 waarin de aardemensjes in hun straaljagers UFO's naar de tyfus schieten, maar om daar nou de hele game aan op te hangen... Het verschrikkelijk standaard 'vlieg en schiet principe' zorgt dan ook voor een doodsaaie game, die nog eens een laagje ergernis krijgt dankzij irritante shit zoals power-ups waar je dwars doorheen vliegt, een compleet nutteloze radar, een gebrek aan muziek en ruklelijke graphics.
Om de Angry Video Game Nerd maar weer eens aan te halen: "The worst thing about this is that I feel really guilty to be playing it, like I should be doing something better with my time, like get a tattoo on my face of a goat holding up a baby snorting cocaine of its penis."

Kutgame: *The Mummy Returns*

Jaar: 2001
Platform: Game Boy Color
Van welke film? Brendan Fraser, de meest knuffelbare comedy acteur in Hollywood, speelt een soort Tomb Raider dude in het tweede deel van deze avonturenfilm die probeert aan de grote teen van Indiana Jones te kietelen, maar nog niet eens een kwart zo vet is. Natuurlijk heeft dit deel nog meer special effects dan z'n voorganger en belangrijker nog: enorme CGI-legers waar de LoTR-trilogie een puntje aan kan zuigen. NOT!! Niettemin gooide The Mummy Returns een dikke berg centen in de buidel van Universal Pictures.
Waarom het zuigt: In games zoals Beyond Good & Evil is het mixen van genres goed gelukt, maar het is nooit een risicovrije onderneming om meerdere manieren van spelen in één titel te stoppen. Doe het dan ook maar niet als je GameBrains bent en je effe snel een movie tie-in wil fixen voor wat easy money. Beter nog: maak nooit een game voor een paar makkelijke knaken, want dan krijg je een wanproduct als dit. Lelijke graphics en geluid, belachelijk stroeve besturing en dito characters, afgrijselijk saaie gameplay en weet je wat, we gooien er nog wat frustratie bij ook! Het meest bedroevende van dit hele verhaal is nog wel dat z'n voorganger, The Mummy, nog aardig te pruimen was.



Kutgame: *Charlie's Angels*

Jaar: 2003
Platform: PlayStation 2
Van welke film? Gebaseerd op een TV-serie uit de jaren '70. Charlie's Angels is een actieknaller met heerlijke muziek, soepele actie en drie lekkere wijven in de hoofdrol, geregisseerd door McG, de knakker die ons later Terminator Salvation bracht. Bovendien is er ook nog genoeg humor in de vorm van de altijd droge Bill Murray en Tom Green, die destijds flink over Drew Barrymore, een van de Angels, heen ragde. »







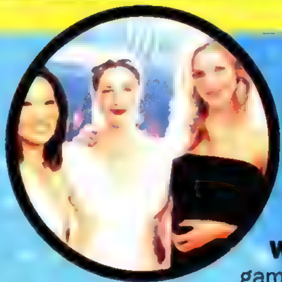


GOLDENEYE 007 (NINTENDO 64 - 1997)

Dit is Rare op z'n best, dit is console shooters op z'n vroegst en op z'n best, dit is multiplayer fun op z'n best en dit is misschien zelfs wel filmgames op z'n best.
Een knalharde klassieker, hopelijk wist je dat al, en anders weet je het nu.

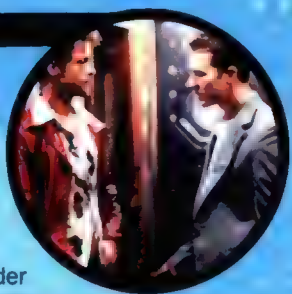
THE THING (XBOX / PS2 - 2002)

Gebaseerd op de klassieke horrorfilm van John Carpenter. The Thing is een freaky en spannende survival horrorgame waarin je niet alleen tegen de meest misselijkmakende wezens moet knokken, maar ook tegen de extreme kou van Antartica en de steeds verminderende mentale status van je teamgenoten. Huh? Nou, ze flippen 'm van angst als je niet uitkijkt!



» Het plot van de film kan je moeilijk briljant noemen, maar als je van hersenloze eye- en ear-candy houdt, dan is Charlie's Angels prima zondagmiddagvermaak. Deel twee, met de dubieuze ondertitel Full Throttle, had een nog minder sterk verhaal maar wel weer dezelfde drie chicks... dus ja.
Waarom het zuigt: Zonder enige twijfel de slechtste game van 2003 en misschien wel een van de beroerdste beat 'em ups of all time. Niet alleen door de enorme hoeveelheden bugs was de game net zo'n prettige ervaring als een naald heel langzaam dwars door de nagel in je grote teen duwen, ook leek de voice-acting door de zombie-versies van de acteurs ingesproken te zijn en zorgden de irritante camerareposities er al snel voor dat je spontaan een moord in Peru wilde plegen. Gelukkig waren de graphics prachtig! Nee, natuurlijk niet, baklap!

Kutgame: *Fight Club*



Jaar: 2004
Platform: PS2
Van welke film? De naamloze hoofdrolspeler van Fight Club is een bijzonder gefreakte dude die besloten heeft zijn zorgen weg te slaan in gevechten die hij samen met z'n vage kameraad Tyler Durden organiseert. Mooie van deze film is dat het einde echt briljant is, maar anders dan een Sixth Sense of Old Boy, wordt hij er niets minder vet op als je al weet hoe ie afloopt en hem nog een keer kijkt. Bovendien zijn acteurs Brad Pitt en Edward Norton in topvorm, zijn de gevechten ruig en bloederig, de sfeer duister en dik en zal je zelfs af en toe lichtelijk in een deuk liggen om de bizarre acties die Tyler en co op touw zetten. Fight Club werd bizar genoeg met gemengde gevoelens ontvangen door de pers en eigenlijk pas jaren na de release écht gewaardeerd. Het publiek daarentegen vond de flick meteen fantastisch, iets wat we natuurlijk ook vaak genoeg meegemaakt hebben in ons eigen gamewereldje. Nou ja, vaker andersom eigenlijk.
Waarom het zuigt: Natuurlijk maak je van Fight Club, als je een ongeïnspireerde debiel bent, een fightinggame. What else? Oké, misschien ziet de game er niet compleet verschrikkelijk uit; je ziet echt verwondingen en blauwe plekken op de vechters ontstaan en sommige moves zien er aardig uit, maar dan hebben we ook meteen al het positieve van deze hoop schijt besproken.
De gevechten zijn namelijk verdomd saai, het geluid is afschuwelijk (je hebt zelfs het idee dat er om de haverklap soundeffects missen) en de arena's zijn nog duffer dan de bejaardenflat van je overgrootoma. Over oma's gesproken: de knokkers vechten zo houterig dat je vaker dan eens aan bejaarden zal denken bij het spelen van deze shit. Niet dat Fight Club de beste flick is om een game van te fixen, maar elke developer op de wereld had iets beters dan dit moeten kunnen produceren.



Kutgame: *Jaws Unleashed*



Jaar: 2006
Platform: Xbox
Van welke film? Één van de eerste zomerknallers in de geschiedenis van de films en meteen misschien wel de engste OOIT! Jaws gaat over een enorme witte haai die de stranden van een zomerplaatsje terroriseert, waarna de dappere sheriff-knakker van het op toerisme levende dorpje besluit de boel dicht te gooien. De gemeenteraad vindt dat niet zo'n goed idee omdat ze midden in het hoogseizoen zitten en dus stuurt men een ruige haaienjager de zee op om het vissie te vangen, want het beest is zo'n beetje de halve toeristenbevolking aan het opsmikkelen. De sheriff gaat mee en de film mondt uit in een fantastisch Old Men and the Sea with a Giant-Ass Shark in it met een explosief einde.

FILMGAMES DIE WÈL HET SPELEN WAARD ZIJN





TLOTR: RETURN OF THE KING / THE TWO TOWERS / BATTLE FOR MIDDLE-EARTH I & II (PS2 / XBOX(360) / PC - 2002-2006)

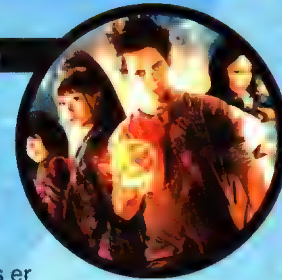
Er zijn welgeteld vier prima te genieten games die gebaseerd zijn op de The Lord of the Rings filmtrilogie. Return of the King en The Two Towers (zie screen) zijn toffe, hoewel erg korte, hack 'n slashers, en Battle for Middle-Earth I & II zijn sterke RTS-games die zelfs op de consoles heerlijk speelbaar zijn.

SPIDER-MAN 2 (XBOX / PS3 - 2004)

Zeker te pruimen als je altijd al als Spinnemans door The Big Apple hebt willen slingeren of helemaal leip was van de gelijknamige film (een van de vetste superheldenfilms ooit).
Gelukkig heeft ie in ieder geval een beetje een game gekregen die ie verdient, hoewel briljant net effe anders is.



Een klassieker, een must-see, anders dan het heel wat minder indrukwekkende tweede deel en laten we het helemaal niet hebben over deel 3 en 4, die ervoor gezorgd lijken te hebben dat Steven Spielberg (regisseur van deel 1) nooit meer de rechten van z'n films verkoopt.
Waarom het zuigt: Waarom iemand in 2006 spontaan besloot een game van een dertig jaar oude film te maken is ons een raadsel, maar toch was er op een niet zo fantastische dag in oktober Jaws Unleashed. Je speelt deze game niet met een digitale Roy Scheider in een bootje, maar met de Grote Witte. Dat betekent onschuldige zwemmers opkauwen, arme dolfijntjes oppeuzelen en boten kapot bijten... met een afgrijselijk frustrerende besturing, dat wel. Het enigszins geinige idee wordt bovendien gesloopt door doodsaaie missies, matige graphics (alleen de haai zelf ziet er wel soepel uit), dito geluid en een verhaal dat nog wat plotlessen van GTST kan leren. De vrij spannende belofte van een 'free-roaming-speel-met-een-haai-game' werd wel enigszins ingelost, maar leuk is anders en buggy niet.
Er zijn trouwens nog meer baggerproducten uitgekomen onder de noemer Jaws. Zo was er in 1987 een slaapverwekkende NES-titel onder dezelfde naam, losjes gebaseerd op de vierde film Jaws: The Revenge, en in 1989 werd de boel nog eens herhaald met Jaws: The Computer Game op onder andere de Amiga. Helaas hebben we laatstgenoemde game niet hier in de kelders van de PU-redactie liggen, dus hoe sucky (of niet) die titel is, wie zal het zeggen?



Kutgame: *Dragonball: Evolution*

Jaar: 2009
Platform: PS3 / Xbox 360 / PC
Van welke film? Dragonball had eigenlijk met rust gelaten moeten worden nadat er een tekenfilmserie van gemaakt was en er een Z achter geplakt werd. Nou ja, veel van die games mochten natuurlijk nog wel maar Dragonball: Evolution is toch echt een travestie! Jawel, en als er moeilijke woorden zoals deze gaan vallen dan is het écht menens. Niet alleen is dit shoddy excuus voor een actiefilm verre van een fanservice dankzij belachelijke wijzigingen zoals Gohan die opeens de opa van Goku is in plaats van z'n zoon, ook het verhaal is even goed te begrijpen als het partijprogramma van Trots Op Nederland.
Waarom het zuigt: We snappen heus wel dat als je die lame-ass characters uit de film moet overnemen, in plaats van de échte characters uit de manga/tekenfilm, dat het allemaal minder boeiend wordt, maar een beetje inzet wordt altijd gewaardeerd. Nu moet je met een verdomd schamel aantal gastjes tegen compleet achterlijke A.I. knokken in een semirealistisch stijltje dat moeilijk te trekken valt. Want ja, die film, hè?







CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY (ASSAULT ON DARK ATHENA) (XBOX - 2004)

Het redelijke filmgenot van Riddick begon met Pitch Black in 2000 en eindigde - tot zover - met The Chronicles of Riddick in 2004. Mooie is dat Escape from Butcher Bay als game zelfs beter is dan de delen uit de filmserie, iets wat niet vaak gebeurt.
In 2009 kregen we een HD-versie van Escape, waar nog een heerlijk spelleke bij ingesloten zat: Assault on Dark Athena.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE (XBOX 360 / PS3 / PC - 2009)

Een matige film (helemaal als je 'm met de eerste twee X-Men films vergelijkt), werd een heerlijk simpele hack 'n slash game. Als je de flick nog niet had gezien, zaten er flink wat spoilers in, maar desalniettemin stond Wolverine garant voor een paar heerlijke uurtjes ongegeneerd slicen en dicen... met liters bloed, een afdeling waar ie eveneens zijn film counterpart in overtrof.

JJ EN DE PU: 1998 – 2010

MIJN VETSTE PERSTRIP OOIT

Oef, moeilijk, moeilijk… nou ja, het is op zich makkelijk, makkelijk… maar het lastige is dat ik maar niet kan kiezen uit twee hele vette trips. Drie dagen bij de Formule 1 voor F1 van EA of een week in Las Vegas voor een matige shooter. Maar hoezeer ik ook genoten heb van drie dagen in de pits meelopen in de F1; ik ga toch voor Las Vegas omdat het nog stamt uit een tijd dat we echt bijna een week weggingen, met weinig mensen en de luxe werkelijk over je heen gejankt werd. Dagenlang hangen in het duurste hotel van LV, met elke dag dik diner plus feest, en een hele vette dag vechten met een oud SAS-agent die ons allerhande tricks en tips gaf. Eerst vochten we met paintball tegen een pro team uit de VS en werden we kapot geschoten, waarna hij ging helpen en we dat team versloegen. Briljante gast, die prachtige verhalen had (twee dagen in de jungle stilliggen om iemand om te leggen). Minpunt van de trip: het verlies van een paar duizend dollar op de goktafels.

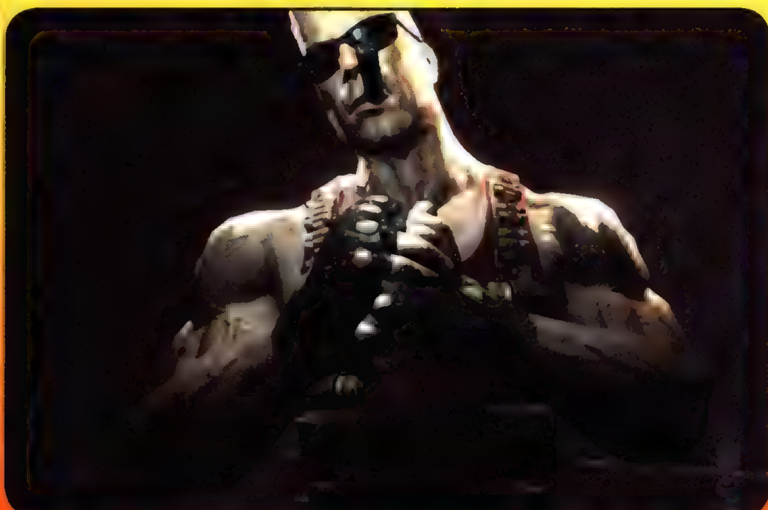






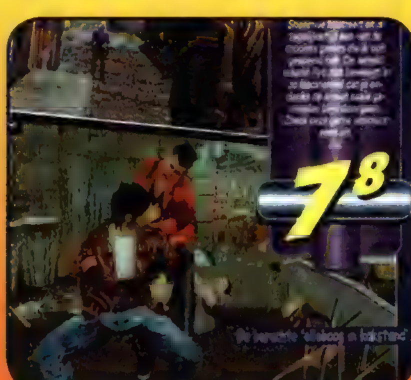
MIJN GROOTSTE GAMEHELD

Duke Nukem en ik hoef toch niet uit te leggen waarom…



HET CIJFER WAAR IK NOG STEEDS SPIJT VAN HEB…

Eigenlijk heb ik nooit spijt van een cijfer. Klinkt corny, maar een keer iets te hoog of iets te laag inzetten hoort bij het vak. Zo kunnen we online niet of nauwelijks meenemen in ons oordeel en komen bepaalde problemen pas echt na veel spelen aan het licht, zeker bij sport- en racegames. Één cijfer blijft me echter achtervolgen en dat is de 78 die ik aan Shenmue gaf. Ik word er op straat nog steeds op aangesproken. En eerlijk is eerlijk, die game had ik nooit mogen doen, ik heb het geduld van een weerwolf bij volle maan en dat moet je niet hebben in Shenmue.



MIJN HOOGTE- EN DIEPTEPUNT BIJ PU

De Gameplays die ik heb neergezet met het PU-team. 30.000 man die helemaal uit hun dak gingen. Iedereen riep dat zoiets niet kon in ons land. Yeah right… dat moet je vooral tegen mij zeggen.
Dieptepunt is de E3 2009. Mijn event, fok die Tokio shit. En dan ga ik er heen en word ik me toch een potje ziek. Alle dagen in een soort van coma gelegen en bijna niks van die beurs gezien. Als ik er weer aan denk, schieten de krampen spontaan in mijn maag.



MIJN ALLEREERSTE REVIEW

Die is nooit geplaatst, maar het was NBA 1998. Ik geloof dat ik een game nog nooit zo lang heb gespeeld en nog nooit zo lang over een pagina heb gedaan.
Het verhaal was ook goed, helaas werd de review van een ander geplaatst, want ik leverde 'm te laat in bij Ed…

Geweldige CABAL online give-away!

Gratis starterspakket ter waarde van meer dan 27 Euro!



CABAL Online, de populaire free-to-play MMO, bestaat 4 jaar en viert in juli zijn verjaardag. Samen met Wallie, jouw internet portemonnee, geeft Games-Masters.com, de uitgever van de Europese versie, Power Unlimited lezers een gratis starters-pakket ter waarde van meer dan 27 euro!

Met het starterpakket heb je alles wat je nodig hebt om je avontuur in de wereld van CABAL Online te beginnen. Inclusief een supersnel voertuig en premiums waarmee je sneller verder komt. Dus, bereid je voor en begin je reis naar de top, in de meest revolutionaire actie MMO-game!



Wat is CABAL Online? Doe mee in de wereld van CABAL Online en stap in de voet-stappen van miljoenen anderen die je voor gingen in de 'Revolution of Action'. CABAL is onlangs door een toonaangevende gamesite beoordeeld als game met "de beste graphics". Het is een snel, massively multiplayer online game vol actie, fantastische ambachten, unieke combo moves, epische oorlogen en kerkers die je alleen of met een groep kunt verkennen.

Wie is Wallie? Wallie is jouw Internet portemonnee. Met Wallie betaal je gemakkelijk & veilig online. Bijvoorbeeld op game-sites als Runescape, Stardoll, Cabal en op social communities zoals Habbo. Op een website iets betalen gaat gemakkelijk: je hoeft alleen de code op de achterkant van de kaart op de website in te vullen. Na betaling wordt het bedrag van de Wallie-card afgeschreven. Als je na betaling nog geld over hebt kun je dat voor een volgende transactie gebruiken.

Registreer gratis, download en speel.
Kijk voor meer informatie over CABAL op de officiële website: http://www.cabalonline.com/powerunlimited/.

Hoe krijg je jouw GRATIS CABAL starterpakket

1. Registreer je gratis op https://www.cabalonline.com/powernl/
2. Vul op de laatste pagina van de registratie, in het veld "Promotional Card", de code van de bijgesloten Wallie actiekaart in.
3. Download de gratis game client.
4. Login en creëer je eigen karakter
5. Start het spel en kies voor "Cash Shop Inventory" onder in de rechter hoek. Nu verschijnt jouw gratis Astral Board en de premium die 30 dagen geldig is.
6. Veel plezier met CABAL Online: The Revolution of Action!

Wallie-card

kijk voor meer informatie op www.wallie.nl


EEN
AANBOD
DAT JE
NIET KÚNT
WEIGEREN
Haal meer uit uw pc
Computer idee
1 JAAR COMPUTER IDEE VOOR MAAR €39,50
WORD NU ABONNEE! SURF NAAR
WWW.COMPUTERIDEE.NL/ABONNEREN!

STEVEN EN DE PU 2003 - 2010





MIJN VETSTE PERSTRIP OOIT

Mijn eerste TGS en E3 zijn beide onvergetelijk, en met name mijn eerste bezoek aan Japan staat hoog op mijn lijst. Maar omdat dit zo voor de hand liggend is, wil ik ook graag een tripje van Atari voor Transformers noemen, naar Kiruna in Lapland. Twee uur licht per dag en met sneeuwscooters in het donker over bevroren meren razen. Lekker hoor.

Ook de ECTS elf jaar geleden die ik op eigen kosten bezocht is episch, omdat ik daar het hele zooitje van de PU tegenkwam en zo het balletje begon te rollen.



MIJN GROOTSTE GAMEHELD

Dat is een lastige vraag! Veel nieuwe gezichten genieten veel aanzien bij mij, zoals bijvoorbeeld Nathan Drake en Ryu Hayabusa. Maar de heilige drie van Nintendo blijven de grootste gamehelden aller tijden. Ik heb het natuurlijk over Mario, Zelda, en Samus.





MIJN HOOGTE- EN DIEPTEPUNT BIJ DE PU

De hoogtepunten zijn de toffe trips, want laten we eerlijk wezen, naast het spelen van de nieuwste games is het reizen toch wel het allermooiste aan dit werk, helemaal als we dat, zoals op de E3 in groepsverband doen.

Dieptepunten kan ik me gelukkig niet zo voor de geest halen. Misschien een keer met flinke koorts moeten vliegen of te weinig tijd hebben om een game goed te spelen, maar als dat het ergste is...



HET CIJFER WAAR IK NOG STEEDS SPIJT VAN HEB...

De 100 voor Fallout 3. Niet omdat het geen briljante game is. Maar ik wilde met dat cijfer een punt maken, en zorgen dat die geweldige game niet verloren ging tussen het marketinggeweld van alle grote namen die dezelfde tijd uitkwamen.

Ik sta echter niet achter het geven van een perfecte score. Hoogstens een 98-99 voor meesterwerken als Metroid Prime en Mario Galaxy.



MIJN ALLEREERSTE REVIEW

Ik ben destijds bij de PU begonnen met reviews van mobiele games. Nou zijn mobiele games nog steeds niet mijn ding maar tegenwoordig zitten er wel degelijk vette titels tussen. In de periode dat ik er over schreef, was het naar mijn mening echter allemaal achterhaalde rotzooi. Ik ben blij dat het niet lang duurde voordat ik over echte games mocht schrijven.



JEROEN EN DE PU 2001 - 2010

MIJN ALLEREERSTE REVIEW

De eerste keer dat je voor de PU een review mag schrijven, dat vergeet je niet hoor. In mijn geval was dat de snowboardgame Cool Boarders 4. Mede door die review kreeg ik daarna alle daaropvolgende snowboardgames in mijn mik gedouwd.
Maar goed, volgens mij heb ik de tekst destijds wel tien keer opnieuw geschreven en tussentijds steeds die game weer gespeeld om geen dingen te missen. Om uiteindelijk toch maar (na herhaaldelijk de woorden: "ben je onderhand al klaar?" van Ed te horen hebben gekregen) de tekst met bibberende handjes in te leveren.







MIJN VETSTE PERSTRIP

Daar hoef ik niet lang over na te denken. Weliswaar was de eerste keer naar de E3 echt vet, maar mijn vetste trip ooit, iets waar waarschijnlijk geen andere trip ooit aan kan tippen (heren uitgevers I dare you!) moet toch wel Metal Gear Solid 4 Nasu Boothcamp zijn geweest.
Ik bedoel, eerst naar Tokio vervolgens met trein en bus naar Nasu om uiteindelijk daar in een speciaal Konami hotel en een soort evil nemesis uitvalsbasis, de game in drie dagen uit te spelen! Dat is ongehoord, bizar en fantastisch. Het was een trip om nooit te vergeten.



HET CIJFER WAAR IK NOG STEEDS SPIJT VAN HEB...

Dan moet ik terug naar het jaar 2001. Ik was nog maar een groentje bij de PU. Mijn console van dat moment was de PlayStation, deels omdat Metal Gear Solid alleen op dat apparaat te spelen was en omdat ie was omgebouwd waardoor ik er reviewcodes op kon spelen.
Hoe dan ook; ik had niets met de N64, maar kreeg ineens de vraag of ik, last minute, Perfect Dark kon reviewen, de topper van Rare en dé opvolger van Golden Eye.
Volgens mij had ik niet meer dan twee dagen te tijd om de game te spelen en te recenseren en ik gaf het een 99! Dat is achteraf gezien wel een beetje aan de hoge kant geweest.
Maar ik was jong, onervaren en was kennelijk nog een beetje bang voor de hoon van de Nintendo aanhangers. Dus ik dacht in al mijn onervarenheid: ik geef het gewoon een dik cijfer en je hoort er niemand meer over.



MIJN GROOTSTE GAMEHELD

Wat dacht je zelf? Mijn grootste gameheld is natuurlijk Mario... Nee grapje. Solid Snake it is, of gewoon Snake of eigenlijk de stem achter Snake: David Hayter! Ja, David Hayter is mijn echte held, hij maakt Snake dat hij Snake is, met die diepe whisky stem en de manier waarop alleen hij 'Metal Gear' kan uitspreken.
Iets anders is dat David ook geen andere gamestemmen doet. Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld Nolan North, je weet wel de stem van Nathan Drake. Maar ook van de Prince, Desmond Miles en Sigmund in de laatste Ratchet and Clank. Dat maakt Nolan inwisselbaar, en David is Snake en Snake is David! Dus bij deze: David Hayter is mijn grootste gameheld!



MIJN HOOGTE- EN DIEPTEPUNT BIJ DE PU

Hét hoogtepunt in al die jaren was 't Metal Gear Solid 4 Nasu Boothcamp waar ik 't al over had. Verder ben ik erg blij geweest met een Japan trip van SEGA. Ook de E3 is natuurlijk altijd supertof! En als een van de eersten ter wereld GTA San Andreas bekijken, beschouw ik eveneens nog steeds als een hoogtepunt.
Maar ook de eerste keer dat we als PU op de Megafestatie stonden, en natuurlijk later op de onovertroffen Gameplay!
Dieptepunten waren er natuurlijk ook genoeg. Zoals die ene keer tijdens het Sony feestje van de ECTS toen ik zo dronken was dat ik een plantenbak vol gekotst had. Of tijdens een EA presentatie met een kater van hier tot Tokio niets opvangen. Maar ook dingen als het wegvallen van Boris, Dre, Muriëlle en Skate...



12
www.pegi.info
SQUARE ENIX.
Nintendo
HET IN JAPAN MEGA-POPULAIRE SPEL
KOMT NU NAAR JOUW NINTENDO DS!
DRAGON QUEST IX
Sentinels of the Starry Skies
CREËER JE EIGEN PERSONAGE
EEN EPISCH VERHAAL DAT JE NIET MEER LOSLAAT
VERDIEN GOUD EN NIEUWE VAARDIGHEDEN IN SPANNENDE GEVECHTEN
WERK SAMEN MET JE VRIENDEN!
NINTENDO DS
WWW.DRAGONQUESTIX.NL
©2009 2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved ©KOICHI SUGIYAMA DRAGON QUEST, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
SENTINELS OF THE STARRY SKIES is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo © 2009 NINTENDO

TOPGAM

Zeventien jaar geleden besloot een clubje halve zolen dat het tijd was om een heus Nederlands gamesmagazine te beginnen. Het jaar 1993 had in retrospectief niet beter als startschot gekozen kunnen worden, want terugkijkend was het een absoluut topjaar voor games. Alsof het zo had moeten zijn...

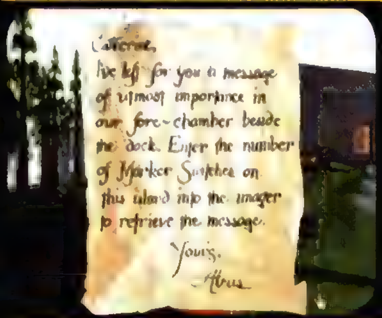
STAR FOX [SNES]



De olijke vos Fox McCloud sierde de allereerste cover van Power Unlimited, en niet zonder reden. De eerste Star Fox game maakte namelijk gebruik van de Super FX Chip die het mogelijk maakte om 3D games (in de traditionele zin van het woord) tot leven te wekken op de SNES. Dergelijke techniek was voor spelcomputers uniek in het op dat moment dominante decor van 2D games.
De combinatie van vliegen en schieten, alsook de aanwezigheid van de kleurrijke cast onder leiding van Fox McCloud maakte dat het spel tot op de dag van vandaag een zeer speciaal plekje inneemt bij veel gamers.
De vliegende vos keert overigens volgend jaar terug in een gloednieuw avontuur voor de Nintendo 3DS (zie ook onze E3 special elders dit nummer).

MYST [PC]

Myst is in vele opzichten een grensverleggend spel geweest. Ontwikkelaars Sierra en LucasArts domineerden jarenlang het point and click adventure met spellen die allemaal volgens bepaalde principes werkten: hoofdpersonages kwamen third-person in beeld, graphics hadden een handgetekende look en humor speelde een belangrijke rol.
Myst doorbrak dat door fotorealistische beelden in first-person aan de speler voor te schotelen in een unieke fantasiesetting.
De puzzels uit Myst waren stuk voor stuk zeer pittig en prikkelden de zintuigen op allerlei manieren.
De gameplay bestond uit het ontcijferen van vreemde codes en stoeien met geheimzinnige machinerie, en soms werden meerdere puzzels met elkaar gecombineerd.
Het spel kende vele sequels, spin offs én klonen.





THE LEGEND OF ZELDA: LINKS AWAKENING [GAME BOY]

Door critici destijds geprezen om de vele gameplay features en diepgang, bekleedt Links Awakening een speciale plaats binnen de Zelda franchise. Het betreft hier een Zelda met wellicht het beste verhaal van allemaal.
Iedereen die het verhaal tot het einde heeft beleefd, weet dat het avontuur in de droom van de Windfish heeft plaatsgevonden, en zal nog steeds geroerd zijn door die ervaring. Wie tijdens het spelen goed heeft opgelet, weet dat dit ook het eerste (en enige) Zelda avontuur was waarin Yoshi en Mario een rol spelen.
Deze handheld game bewees dat een portable game veel meer kon bieden dan een potje Tetris in de trein van Utrecht naar Maastricht.

VIRTUA FIGHTER & MORTAL KOMBAT II [ARCADEHAL]

1993 was een goed jaar voor liefhebbers van vechtspellen want in dat jaar verschenen twee spectaculaire nieuwe vechtgames in de arcadehallen. Beide groeiden al snel uit tot klassiekers en zouden hun weg vinden naar diverse spelcomputers.
Virtua Fighter viel vooral op door zijn looks. Het was de eerste knokgame die gebruik maakte van 3D polygonen beelden. Het was ook de enige game die gebruik maakte van een stick en slechts drie knoppen, maar evengoed een zeer uitgebreid arsenaal aan moves kende. Revolutionair in animaties en looks, presenteerde het spel bovendien een zeer diep vechtsysteem gebaseerd op bestaande vechttechnieken.
Mortal Kombat II daarentegen ging nog meer over de top. De Fatalaties uit deel 1 werden aangevuld met Babalities (verander je tegenstander in een baby om hem ultiem te vernederen), meer omgevingspecifieke Fatalities (gooi opponenten in lavaputten of tegen spiesen in het plafond) en Friendships (doe een gek dansje voor je verslagen tegenstander of geef hem een cadeautje). Daarnaast kwamen de standaard Fatalities nog harder en bloederiger in beeld. Het tweede deel van MK wordt door fans nog steeds gezien als het beste.





DOOM [PC]

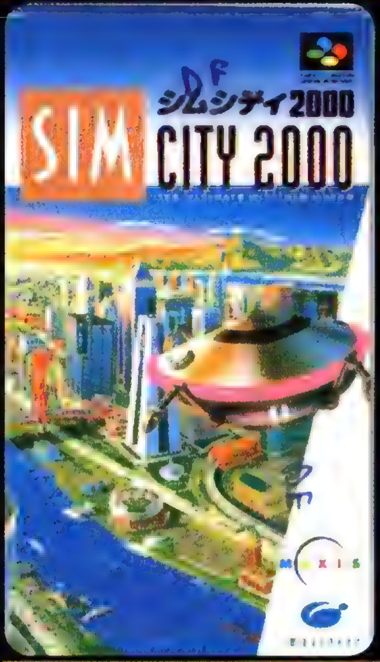
Met Wolfenstein 3D zette id Software zichzelf op de kaart maar met Doom werd het first-person shooter genre pas echt populair. Dat was deels te danken aan het feit dat de makers vooraf negen levels van de game gratis als shareware ter beschikking stelden. Hierdoor stond de shareware titel binnen twee jaar op tien miljoen computers geïnstalleerd.
De populariteit van Doom was zo groot dat verschillende bedrijven officieel verboden om tijdens werktijd de game te spelen omdat computernetwerken overbelast raakten door het aantal deathmatches.
De combinatie van helse monsters, groteske guns, bloederige gameplay (inclusief rondvliegende ledematen en uit elkaar spattende lichamen) en het openlijk flirten met satanisme, maakte de game de shooter mijlpaal van de jaren negentig.



ES UIT 1993

SIMCITY 2000 [PC]

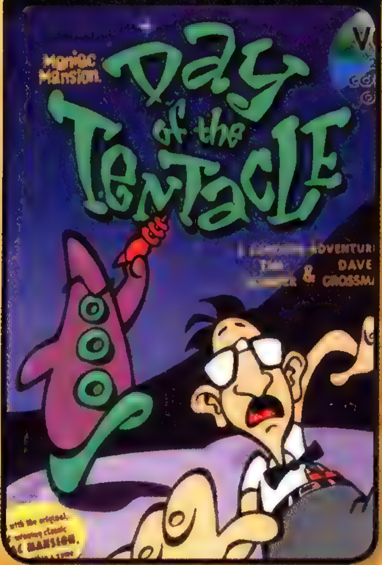
Dat ruimtelijke ordening, gemeentepolitiek, fantasie en creativiteit prima samen konden gaan, bewees Will Wright's spel SimCity. SimCity 2000 was de sequel op het zeer succesvolle eerste deel, dat uiteraard de nodige aanvullingen en verbeteringen bood. SimCity 2000 was voor het eerst quasi 3D (het spel oogde 3D maar was dat allerminst) maar het waren vooral de uitbreidingen van de customize opties van het spel die in goede aarde vielen. Met behulp van de SimCity Urban Renewal Kit konden spelers hun fantasie tot op zekere hoogte de vrije loop laten.
Gameplay technisch werden we getrakteerd op niveauverschillen in het terrein (joepie!), de mogelijkheid om je belastingen opgesplitst op te voeren in bijvoorbeeld industrieel en commercieel (wauw!) en mocht je zaken ondergronds bouwen zoals leidingen en metro's (ooh!).
Opgesomd lijkt het allemaal vrij saaie stuff maar vele miljoenen gamers gingen door deze vernieuwingen destijds uit hun dak. SimCity 2000 verscheen later ook voor PlayStation, Amiga, SNES, Saturn, N64 en GBA.





MANIAC MANSION: DAY OF THE TENTACLE [PC]

Volgens sommigen is Day of the Tentacle nog altijd een van de allerbeste point and click adventures die LucasArts ooit maakte.
De Purple Tentacle, die een bijrol vertolkte in het originele Maniac Mansion, drinkt radioactief afval en verandert in een megalomane dictator. De speler bestuurt vervolgens afzonderlijk drie personages (nerd Bernard Bernoulli, studente Laverne en roadie Hoagie) die door een tijdmachine respectievelijk in het verleden, heden en de toekomst belanden en inventief moeten samenwerken om de snode plannen van de Purple Tentacle te stoppen.
Spelers konden ieder gewenst moment switchen tussen de drie personages, en voorwerpen naar verschillende tijdsperioden sturen.
De cartoony graphics, de scherpe dialogen, de hilarische puzzels, de komische situaties en de briljante structuur van het spel bezorgden de titel wagonladingen lof, talloze onderscheidingen en hele hoge cijfers. In diverse top 100 lijstjes keert Day of the Tentacle nog steevast terug.



SONIC CD [MEGA CD]

Sonic was in 1993 net zo bekend als Mario. Naast de gebruikelijke nieuwe moves en personages, was het feit dat deze Sonic voor het eerst niet door Sonic Team gemaakt werd dan ook behoorlijk gewaagd.
Grootste verdienste is het gegeven dat Sonic door vier verschillende tijdzones reist: Present, Past, Good Future en Bad Future.
Sonic CD is een van de beste Sonic avonturen ooit verschenen, maar kon de MEGA CD toch niet de beoogde boost geven.

SYNDICATE [PC]

In deze tactische, grimmige cyberpunk actiegame, stuurde je een team van vier cyborg agenten aan uit hoofde van een geheimzinnige organisatie. Doel was zoveel mogelijk controle te krijgen over de map door onder meer concurrerende agenten uit de weg te ruimen, hooggeplaatste personen van andere organisaties te vermoorden en burgers en wetenschappers "over te halen" jouw kamp te kiezen.
De tactische mogelijkheden, grimmige sfeer en het rauwe karakter spraken veel gamers aan en als zodanig was Syndicate absoluut uniek in zijn soort.





MAARTEN EN DE PU 2006 - 2010

MIJN ALLEREERSTE REVIEW

Volgens mij was mijn eerste game voor de PU Tenchu: Time of the Assassins. Het was zo kut, dat ik mijn PSP bijna uit het raam had geflikkerd. Wat een knaken spel. Slecht verhaal, slechte camera, veel bugs... Heb ik echt totaal geen lol aan beleefd. Ineens begon ik te twijfelen of ik wel games wilde reviewen als ik alleen maar bagger zou moeten spelen. Gelukkig kreeg ik later ook wel eens een leuk spelletje. :)
Ik heb de review geschreven toen ik midden in de nacht wakker werd en besefte dat deze game niet eens een echte review verdiende, en toen besloot ik maar een soort lame verhaaltje te tikken over zwervers en winkelwagentjes.





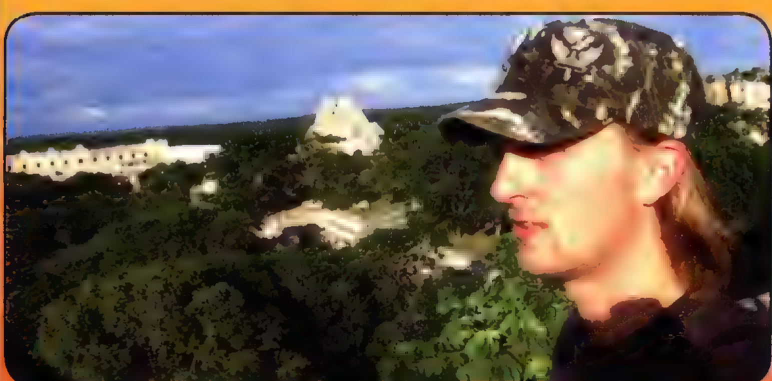


HET CIJFER WAAR IK NOG STEEDS SPIJT VAN HEB...

Het klinkt misschien een beetje arrogant enzo, maar eigenlijk heb ik nooit ergens spijt van gehad. Tenminste, als het op cijfers geven aankomt. Ik heb wel veel commentaar op m'n Viking review gehad.
Ik beloonde de game met een 90, maar je speelde de game in een dagje uit en er zat volgens velen maar weinig vernieuwing in. Maar achter die 90 sta ik dus echt nog steeds. Vikingen zijn gewoon cool, en dan heb je mij voor een groot deel al voor je gewonnen.
Cijfers blijven een momentopname, en als je op dat moment vindt dat een game of een avontuur in jouw beleving een bepaalde score waard is, dan moet je 'm dat vooral geven.
Nu ik erover nadenk... Misschien had ik Alone in the Dark nog een half puntje lager moeten geven. En misschien kreeg PES 2008 wel een iets te hoog cijfer. Nou ja, fuck het.

MIJN VETSTE PERSTRIP

Voor de nieuwe Lara Croft game mocht ik met een handjevol journalisten naar het binnenland van Mexico. Na een middagje demonstratie van Tomb Raider Underworld, een paar drankjes en een korte nacht, vlogen we verder Mexico in en bekeken we oude ruïnes van de Azteken en de Maya's. Het voelde als een soort van informatieve vakantie. Maar het zou nog gekker worden...
Na twee dagen 'werken' werden we voor nog eens vijf dagen naar het vakantieoord Cancun gevlogen. Waarom? Puur voor de lol en gewoon om te chillen na de twee 'zware' eerste dagen. Het was vet, het was luxe en het was onbeperkt zuipen.
Het was genieten... totdat ik mijn teen zo hard stootte aan de enige steen op het strand, dat ik er de volgende dag mee naar een Mexicaans ziekenhuis moest. Gevolg: niet zwemmen met een gebroken teen en geen alcohol door de antibiotica. Lekker dan...
De laatste dag heb ik overigens nog op een jetski gezeten om het allemaal weer goed te maken. Dat was me het tripje wel zeg.



MIJN HOOGTE- EN DIEPTEPUNT BIJ DE PU

Ik denk dat ik tijdens die Mexico trip wel m'n hoogte- en dieptepunt tegelijk beleefd heb. Andere hoogtepunten zijn de eerste E3 voor mij en Wouter waar we als twee onwetende ventjes over de beursvloer flaneerden alsof we in de hemel beland waren. Of de Tokyo Game Show in Japan. En de PES trip in Sevilla. Ja, dat waren mooie tijden. Laat ik de drill training ergens op een zomerdag in Zuid-Engeland niet vergeten. Voor Medal of Honor Airborne werden we als Paratroopers getraind. Zwaar, maar vet!
Minder leuk was de twaalf uur wachten op het vliegveld van Houston en het kotsen na een sushi maaltijd in Osaka.



MIJN GROOTSTE GAMEHELD

Dat is na al die jaren nog steeds Sonic, the Hedgehog. Hoe langer ik er bij stil sta, hoe debieler het wordt. Het is een fucking BLAUWE EGEL met kinderachtige oneliners. Toch heeft ie ooit m'n hartje geraakt toen ik zo'n beetje begon met gamen. Die razendsnelle rakker die door de Green Hills rolde met z'n sneakers.
En maar ringen oprapen, vergezeld van het mooiste geluid dat er bestaat. PLIOENG! PLIOENG! Wat kan je nu in zo'n achterlijke loodgieter zien als er zoiets als Sonic bestaat? Tenminste, dat dacht ik destijds. En trouw als ik ben, blijf ik daar mooi bij.
De nepste dude is in ieder geval Ryu Hazuki met z'n pruillipjes, op de voet gevolgd door Mario met z'n snor en blauwe tuinbroek.



JURJEN EN DE PU: 2001 - 2010

MIJN VETSTE PERSTRIP OOIT

Er wordt mij wel vaker naar mijn vetste perstrip ooit gevraagd, en volgens mij antwoord ik elke keer iets anders.
De meeste indruk maakte in ieder geval mijn trip naar de E3 van 1995, maar dat is niet zo gek aangezien het de eerste keer was dat ik überhaupt in een vliegtuig stapte.
De eerste trip die ik voor de PU maakte was naar Austin in Texas voor Turok Evolution en Vexx. Inderdaad, twee kutspellen, maar het was wel de eerste keer dat ik als PU-figuur op mijn wenken werd bediend met gratis drank, lekker eten en gewillige vrouwen. Dat smaakte naar meer, en er kwam ook meer.
Verder zal ik ook de trips naar de Skywalker Ranch in San Francisco (zie screen) en naar SpaceWorld 2000 in Tokio nooit vergeten.









MIJN GROOTSTE GAMEHELD

De eerste keer dat ik Super Mario Bros. speelde, alweer drieëntwintig jaar geleden, zat ik bijna onthutst op bed (ik had een tv met NES op mijn slaapkamer). Ik had toen al heel wat games gespeeld, maar nog nooit iets van deze schaal en kwaliteit. Het was een groot genoegen om met dat koddige kereltje te rennen en te springen, het voelde gewoon goed, alsof het altijd zo bedoeld was. Godzijdank is het niveau van Mario's spellen sindsdien consistent hoog gebleven, zodat ik niet vreemd hoef te gaan met een andere favoriet: Mario is en blijft mijn grootste gameheld aller tijden.



HET CIJFER WAAR IK NOG STEEDS SPIJT VAN HEB...

Stel je voor dat je pas bij de PU komt werken, de halve wereld dus jaloers op je is en zegt dat je er niks van zult bakken, en je vervolgens je eerste game moet reviewen. In mijn geval was dat Luigi's Mansion, een geweldig spel waarin een bange Luigi met z'n stofzuiger op spokenjacht gaat.
Maar goed, vanwege eerdere werkzaamheden bij een Nintendo-blad was ik door de Sega- en PSX-aanhang natuurlijk al neergezet als partijdige Nintendo-fanboy, dus wilde ik om mijn objectiviteit te bewijzen toch vooral erg kritisch voor de dag komen. Het cijfer voor Luigi's Mansion werd daarom een magere 78, terwijl dat natuurlijk een 92 had moeten zijn.
Ik heb de game laatst nog eens gespeeld, en het is dus echt een bijzonder en origineel werkstukje, al heeft het niet de schaal van een Mario game.



MIJN HOOGTE- EN DIEPTEPUNT BIJ DE PU

Het werken bij de PU brengt vele hoogtepunten met zich mee. Ik ben dol op games, dol op schrijven en dol op reizen, dus tja.
Het klinkt fout en overdreven, maar ik meen het serieus als ik zeg dat het werken aan PU eigenlijk elke maand weer een hoogtepunt is. Er zijn altijd wel weer een paar interessante games om gelegitimeerd ondersteboven te spelen, om vervolgens met veel schrappen en zwoegen te trachten er weer een leuk verhaaltje over te schrijven. En vervolgens krijg ik hier ook nog geld voor!
Dieptepunten brengt dit werk niet met zich mee, al vind ik het wel eens jammer als een game waar ik graag een zegje over had gedaan door een andere collega wordt besproken. Maar goed, it's all in the game.

MIJN ALLEREERSTE REVIEW

Zoals ik bij de vraag over cijfers en spijt al vertelde, ging mijn eerste review in de PU over Luigi's Mansion, en had ik de game liever geen 78 maar een 92 gegeven. Bij deze beschouw ik deze misstap als dubbel-en-dwars rechtgezet.
Luigi's Mansion is namelijk een klein maar erg fijn spelletje waar Nintendo rap eens een vervolg op moet maken. Misschien niet in een huis maar in een stadje dit keer. Luigi's Ghost Town, dat lijkt me wel wat. En dat je dan de stofzuiger moet richten met de Wii-afstandsbediening.
Ik zal Miyamoto de suggestie eens aan de hand doen als ik hem weer eens spreek.




SLAM!FM
THE BEAT OF SUMMER
Luister de hele zomer!
ALKMAAR 99.6 * AMSTERDAM 91.1 * BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6
EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7 * GRONINGEN 93.7
HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2 * LELYSTAD 91.1
ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK SLAMFM.NL VOOR MEER FREQUENTIES
SLAM!FM
WWW.SLAMFM.NL



Windows®. Life without Walls™. ASUS raadt Windows 7 aan.
REPUBLIC OF GAMERS
The Ultimate 17" Gaming Laptop
ASUS ROG G73Jh
STRIKE IN SILENCE
HARDWARE.INFO
http://www.hardware.info/
SILVER AWARD
Windows 7
Now with Windows 7.
Your PC, simplified.

FIFA VS PES
HET EEUWIGDURENDE GEVECHT

Er zijn maar weinig games die zo'n rechtstreekse, keiharde battle met elkaar voeren als FIFA en PES. En ook dit jaar gaan Konami en EA weer helemaal los. Footie-specialist JJ volgt de strijd op de voet.

JJ MAAKT DE BALANS OP



PES 2010 toonde aan dat Konami de slag heeft gemist op de next-gen.

Noem mij eens een ander 'game-duel' dat elk jaar weer zo hard wordt gespeeld? Waar de games zo ontzettend op elkaar lijken? Waar één goed deel leidt tot het switchen naar het andere kamp?
Bij FIFA vs PES zijn de basisingrediënten dan ook spatgelijk: zelfde clubs, zelfde spelers, zelfde stadions, zelfde acties, zelfde opzet. En juist dat maakt de battle tussen EA en Konami ook zo hard: je kunt immers maar op één manier uitblinken, en dat is door de beste footie te maken.



SLAG GEMIST

Zoals iedereen weet (maar niet iedereen wil erkennen) heeft EA met FIFA 10 de bovenhand gekregen. En dat niet alleen omdat FIFA 10 lekkerder speelt, maar ook omdat Konami gewoon de slag heeft gemist bij de overgang naar de next-gens. Iets dat de maker van PES, Seabass, eerlijk toegeeft. De laatste PES delen waren volgens hem meer tweaks van zijn 'Famicon-footie' en die deden het perfect op de PlayStation en PlayStation 2. Dus waarom iets veranderen op de PS3?
Helaas voelde het spel op de next-gens, opeens vreemd aan. Te snel, met mindere graphics, houterige animaties en vooral online veel lag. Seabass belooft echter dit jaar keihard terug te slaan...

REALISTISCHER PASSEN

Maar eerst EA. Die moeten hun kopppositie zien te behouden. De allereerste speelsessies wijzen er op dat ze dat willen doen door het realisme nog verder uit te bouwen. En dan vooral bij het passen.
Elke FIFA-speler weet waar ik 't over heb: inderdaad, dat neppe 'ping-pong' passen. Een goede gamer was in staat om de bal door razendsnel te passen, al ping pongend over het veld te spelen. En als verdedigende partij kwam je er dan bijna niet aan, tot de eigen zestien.
EA stopt deze ellende door het passen lastiger/realistischer te maken. Ten eerste zie je aan een balk onder de speler hoe hard je past (goed, (te) zacht of (te) hard). Het tweede deel van de aanpassing draait om de man die de bal aanneemt. Als hij een skillvolle speler is (Messi, Ronaldo, Van Persie), kan hij een te harde bal beter aannemen dan waterdragers als Heitinga of Ooijer.
Ook zal de richting waarin je passt, bepalen hoe de speler de bal aanneemt. Met andere woorden: in FIFA 11 is elke pass niet automatisch een goede pass. Bij elk bal moet je nu nadenken naar wie je hem passt en wat voor gevolgen dat heeft voor de snelheid en de richting van de bal.

> **"SLECHTS ÉÉN GOEDE FOOTIE OP DE MARKT IS SAAI OF, BETER GEZEGD, DODELIJK."**

PERSONALITY +

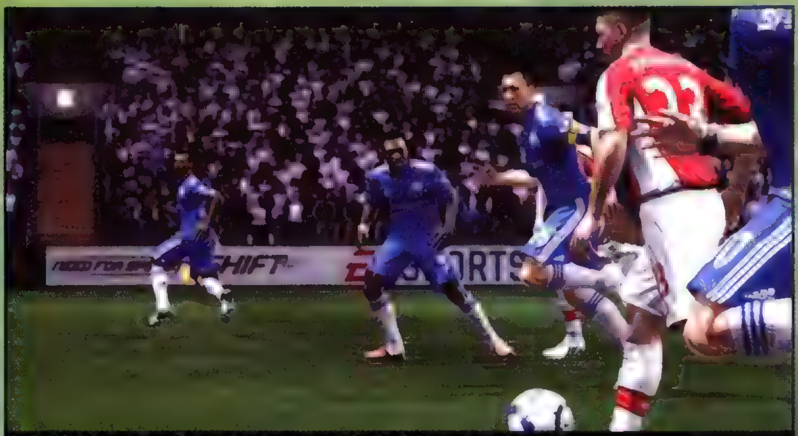
Een ander nieuw aspect is 'Personality +'. EA wil dat elke speler meer zijn eigen manier van spelen gaat tonen. Er moet verschil zijn tussen Boudewijn Zenden en Sneijder zeg maar. Maar ook tussen de manier waarop keepers keepen. Elke speler bestaat in FIFA 11 straks uit 130 onderdelen, die tezamen bepalen hoe hij zich over het veld beweegt. Al deze aanpassingen zullen er voor zorgen dat FIFA 11 meer op voetbal gaat lijken. Je kunt niet langer blind op iedereen inpassen, gewoonweg omdat sommige spelers in je team



PES 2011 komt nu ook met een 360 passing-systeem.



En het passen in FIFA 11 wordt nóg realistischer.



In FIFA 11 moeten de spelers meer unieke individuen worden.



Met FIFA 10 heeft EA de slag vorig jaar gewonnen.

te weinig skills hebben. En dus ga je voorzichtiger te werk en wordt het baltempo lager.
Persoonlijk smul ik van zo'n aanpak. Ik wil voetbal spelen zoals het ook op het veld gespeeld wordt. Liever een zwaarbevochten 1-0 winst dan een 7-4 ping-pong-lobje-lobje overwinning.
Maar ik besef me terdege dat EA hiermee ook een risico neemt. Niet iedereen wil namelijk 'echt voetballen'. Veel gamers willen liever 'een game' spelen. Oftewel extreem snel pingelen, vette goals scoren en over het veld jakkeren. En was dat niet de kracht van het oude PES…

FIFA ACHTERNA

PES was inderdaad ooit snel, actievol, vol coole moves en fancy dribbles. Meer arcade dan simulatie. Het lijkt er echter op dat dit aspect een beetje naar de achtergrond verdwijnt. Sterker nog, en daar schrok ik wel van, de nieuwe PES lijkt (voor een deel) FIFA te gaan volgen. En ik zeg dat niet zelf, maar baseer deze 'mening' helemaal op de uitlatingen van Seabass en Konami zelf. Want wat moet ik anders constateren uit de volgende zinnen van Seabass en een persbericht van Konami:

- De snelheid van de vorige PES-delen lag volgens Seabass te hoog en wordt nu wat vertraagd.
- Het 360 passing-systeem (zat al in FIFA 10) komt in PES 2011 (in PES 2010 was dat nog 16 kanten).
- Het passing systeem wordt flink aangepakt waarbij de speler, en ik citeer het persbericht, 'de totale controle heeft over de snelheid en kracht van iedere pass, flick-on en schot.'
- Je kunt je eigen soundtrack maken (komt ook in FIFA 11, zie kader).

Dat lijkt toch echt behoorlijk op elkaar, of niet?

FUN

Gelukkig vindt Seabass ook een aantal dingen helemaal kut aan FIFA en gaat hij die aspecten anders uitwerken.
Vooral de verdediging werkt anders. Kon je de verdediger in PES 2010 nog met één druk op de knop automatisch naar de aanvaller toe laten lopen, in 2011 kun je drie verdedigende acties afroepen met de combi knop + stick.
Stick naar het doel toe en je krijgt de Van Bronckhorst-variant waarbij je speler met de aanvaller meeloopt, alleen drukken doet de verdediger stoppen en bij een juiste timing de aanvaller dus ook, en stick naar voren laat je als een Walter Samuel op de aanvaller afstormen.
Risicovol, maar indien goed uitgevoerd, heb je veel kans om de bal af te pakken en een snelle counter te starten.
Ook zal PES 2011 meer tricks kennen en kun je die moves ook beter uitvoeren doordat het combi's betreft tussen knop en stick.
Ik zie dit als een duidelijke aanval op FIFA 10 dat tricks nauwelijks toestaat, maar meer een passing game is geworden. Wat realistischer is, maar volgens de hardcore PES-fans en Seabass, ook een stuk minder fun.
En fun heeft, zoals ik al eerder zei, altijd bovenaan gestaan bij PES. PES was de skillgame, de dis-game, geen simulatie. Daarin lag altijd het verschil tussen beide games. Maar Seabass lijkt deze troef niet helemaal te willen (of te durven) uitspelen. Want het pass-systeem, dat heel erg lijkt op het systeem van FIFA 11, maakt de boel realistischer. En hoe moet ik het 'langzamer maken van het baltempo' opvatten?

SPANNEND

Het wordt dus een spannend najaar. EA lijkt de game nog realistischer te gaan maken en Seabass geeft niet op waarbij hij de gok neemt om toch ook wat meer realisme in zijn spel te stouwen.
Een gevaar, want ik denk dat je altijd sterker voor de dag komt met iets nieuws, dan iets wat lijkt op de ander, helemaal als die ander de leidende partij is.
Maar goed, het is nog te vroeg om nu al een oordeel te vellen.
Laat ik in plaats daarvan eindigen met de wens dat PES 2011 weer terugkeert op het hoge niveau van weleer, want die concurrentie is hard nodig om elkaar scherp te houden. Slechts één goede footie op de markt is saai, of beter gezegd, dodelijk.



MINDER FIFA ERGERNISSEN

EA heeft weer geluisterd naar de community en een aantal storende dingen van FIFA 10 in FIFA 11 aangepast.

- De handsbal wordt optioneel, dit omdat hands (te) vaak voorkwam bij het inzetten van een sliding.
- Het probleem van de uitkomende keeper en het lobje is aangepakt. Niet door de keeper op de zestien vast te nagelen maar door de lob moeilijker te maken.
- Afstandschot wordt moeilijker.
- Penaltysysteem 2010 FIFA World Cup wordt overgenomen.
- Herhaling mooie goal die je online maakt, kun je nu opslaan.
- Je kunt je eigen spreekkoren aan de game toevoegen.



Een iets lagere snelheid moet ook PES 2011 realistischer maken.

E3 2010: HET WAS WEER KNALLEN!

We hadden er stiekem al een beetje op gerekend, en gelukkig werd onze hoop bewaarheid: de E3 is weer helemaal terug! Het hele circus van babes, feesten, persconferenties, roddels, vette games en onthullingen (niet per se in die volgorde) barstte weer ouderwets los in Los Gaming Angeles.

Aanwezige PU-redacteuren Steven, Wouter, Jan, Jurjen en Maarten vertellen jullie in deze special van dertig pagina's alles over de vetste games, de persconferenties, de lekkerste babes, Kinect, Move, de tofste party's... kortom alles wat je wilt weten over de E3 2010!

Als opwarmertje is thuisblijver Ed even losgegaan op wat E3 foto's die hij in z'n mailbox tegenkwam.



Hier kon je Jurjen vinden als ie even last van heimwee had.

Of hier...

Omdat er op de beurs extreme Nintendo haters waren gesignaleerd, werden er ook Marijoden ingezet.

De ochtend na de Activision party vonden we ergens in een hoekje onze pijn in z'n hoofdredacteur...



Je begrijpt waarom Jan altijd de Rabbids games reviewt.

Ja, Jurjen: da's nog eens andere koek dan een vermanend vingertje van veldwachter Bromsnor...

Natalie Holloway in licht verwarde toestand op zebrapad in LA aangetroffen.

In sommige gevallen kun je alleen maar respect hebben voor de professionaliteit van de boothbabes.

Vermiste Franse bondscoach eindelijk teruggevonden.

Toen Wouter een meisje uit Veendam tegenkwam, begonnen ze spontaan te vlooien.

POWERSPY

MICROSOFT



Microsoft had grootse plannen deze E3. Daarom waren er maar liefst twee persconferenties: zondag voorafgaand aan de beurs was er een speciale Project Natal presentatie, om de volgende dag op een tweede event nog eens de hele toekomst van de 360 uiteen te zetten. Slaagde Microsoft er in de kritische bezoekers te bekoren met hun plannen?



Wie de presentaties en daaropvolgende reacties online heeft gevolgd, zal de nodige negatieve geluiden over Microsoft hebben opgepikt, maar is er wel reden om teleurgesteld te zijn?
De algemene persconferentie eindigde in ieder geval met luid gejuich. Niet zo vreemd, want iedereen in de zaal kreeg een nieuwe Xbox 360. Je weet wel, die nieuwe kleine, stille en zuinige 360 met een ingebouwde WiFi adapter en 250Gb harde schijf. Maar vergreep Microsoft zich aan deze Oprah-praktijken om de hele zooi nog een beetje te verbloemen, of was dit een actie uit de goedheid van hun hart?



De nieuwe 360 schijnt wèl minder lawaai te maken dan een Vuvuzela.

XBOX 360 SLIM

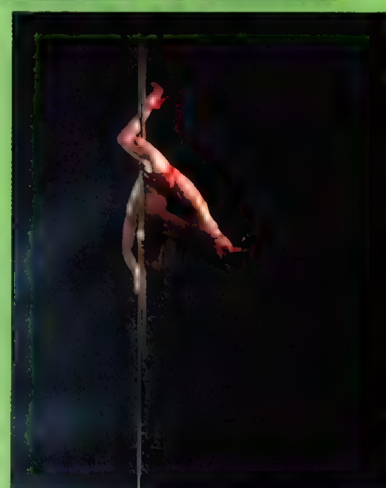
Laten we maar beginnen met dat afscheidscadeautje. Een nieuwe 360 lag in lijn der verwachting, en het nieuwe model stelde zeker niet teleur.
Voor mij was dit geschenk meer dan welkom, want omdat ik op slechts een meter afstand van m'n 360 speel, was het geluid reden om voor elke multiplatformtitel uit te wijken naar de PS3.
Wel opvallend is dat Microsoft zegt dat dit nieuwe model er samen met Project Natal, dat vanaf nu als Kinect door het leven zal gaan, voor moet zorgen dat het huidige platform nog een slordige vijf jaar meegaat. Hetzelfde geldt voor de PS3, maar het is geen geheim dat daar technisch meer rek in zit. Het is dan ook de vraag of de ongekend lange duur van de huidige generatie consoles niet ten koste van de vooruitgang van het medium zal gaan.

KINECT

En dan hebben we nog Kinect. De presentatie was een epische productie. Een heel leger aan Cirque Du Soleil artiesten was verkleed en slingerde rond tijdens de presentatie, zonder dat er ooit enige link met Kinect werd gelegd. Ook waren er meerdere gelukkige gezinnen opgetrommeld om breed grijnzend party games met Kinect te spelen. Tijdens de algemene Microsoft presentatie werden dezelfde Kinect party games getoond, maar in de zaal waren geen brede glimlachen te bespeuren. Waar was Milo? Waar waren die cutting-edge games die de traditionele controller tot overblijfsel uit het stenentijdperk zouden maken? Tja, die waren er niet. De meeste Kinect games lagen simpelweg in het verlengde van veel Wii titels. Je kunt de te verwachten sporten gaan spelen, wildwater raften of lekker dansen. Er is ook een serieuze sport en yoga titel, en nog een hele sloot aan inwisselbare party games.
Maar wie over zijn teleurstelling van het ontbreken van baanbrekende Kinect games heen stapte, moest echter wel bekennen dat die Wii-achtige titels goed werkten.
Net zoals Red Steel op de Wii destijds duidelijk moest maken dat ook stoere mannen best mochten zwiepen met een Wiimote, werd er nu een Star Wars titel getoond om Kinect wat hardcore gamer credit te geven. Star Wars Kinect zag er leuk uit maar het was allerminst een live demo. Of er uiteindelijk genoeg controle zal zijn over de lightsaber gevechten om een beetje serieuze gamer tevreden te stellen, moet nog maar blijken.
Waar bezoekers van de tweede persconferentie met een nieuwe 360 werden verwend, moest iedereen het op de Kinect presentatie doen met een belachelijke poncho en een pluchen tijger. De 'interactieve' poncho gaf licht, en deed dit maar liefst een keertje of drie… en dat tijdens een twee uur durende presentatie. Geweldig.



"NET NIET GENOEG OM TOT EEN POSITIEVE BALANS TE KOMEN."



DE GAMES

En hoe zit het met de games? In de strijd tussen Microsoft en Sony is het sleutelwoord 'exclusief'. Geen exclusieve games maar exclusieve downloadable content lijkt de komende jaren het grote verschil tussen beide systemen te zijn.
En waar Sony nieuwe beste vrienden met EA is geworden en verder voor onder andere Assassin's Creed het nodige heeft weten te regelen wat betreft online ondersteuning, was de grote exclusieve deal van Microsoft gericht op de Call of Duty serie. En laten we wel wezen; exclusiviteit wat betreft downloadable content voor Call of



Een nieuwe Halo: Wouter kon er niet warm of koud van worden.

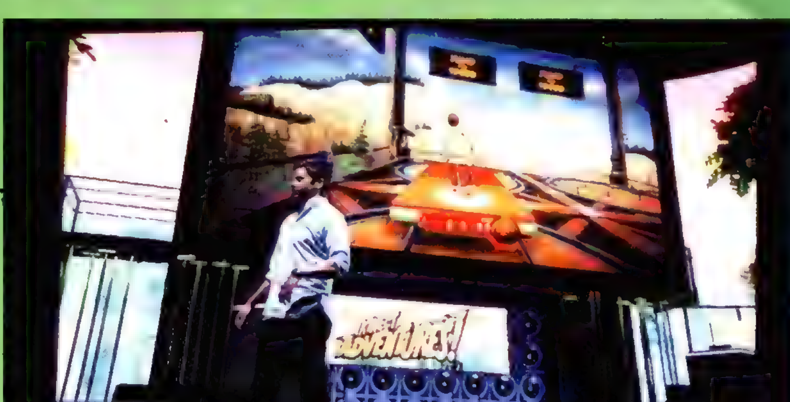
Duty games is geen kattenpis.
Een andere deal waarmee Mircosoft van mij persoonlijk veel lof krijgt, is het ronselen van de geweldige XBLA game Limbo, die deze zomer zijn weg naar Live vindt. Natuurlijk waren er de verplichte nummertjes om de line-up de benodigde impact te geven. Het is waarschijnlijk de voorspelbaarheid van deze titels die ervoor zorgde dat men uiteindelijk niet unaniem positief was over de presentatie. Voor het eerst werden er beelden getoond van de campaign van Halo Reach. Daar was uiteraard niets mis mee. Sterker nog, de campaign zag er schitterend uit en maakte mij als ex-Halo speler enthousiast. Een nieuwe Gears of War is evenmin schokkend, met een derde deel dat enkele voor de hand liggende vernieuwingen introduceert. En jawel, ook het derde deel van Fable nam deel aan het rondje exclusieve 360 titels. De enige verrassing was een teaser trailer van een aantal gladiatoren vergezeld door de werktitel Kingdoms, uit handen van ontwikkelaar Crytek. Maar met teaser trailers worden geen veldslagen gewonnen.



Ook in de nieuwe Fable wordt weer boos gekeken.

CONCLUSIE

Dus laten we even de balans opmaken. Microsoft heeft zeker gescoord met hun nieuwe 360. Het is weliswaar de 360 die in eerste instantie uitgebracht had moeten worden, maar los daarvan is het een slick apparaat.
Totdat er vernieuwende software voor Kinect wordt getoond, telt de 'baanbrekende controller' echter als schot in eigen doel, zeker gezien de ongepaste hoeveelheid tijd die Microsoft aan Kinect besteedde op de algemene persconferentie. Teleurstelling wat betreft exclusieve games is ook begrijpelijk. Een nieuwe Halo, Gears of War en Fable is wel een hele makkelijke en veilige keuze. In combinatie met exclusieve Call of Duty downloadable content genoeg om miljoenen fans tevreden te stellen, maar niet genoeg om op een beurs als de E3 duizenden kritische journalisten te imponeren.
En ook net niet genoeg om tot een positieve balans te komen in deze conclusie. ✪



Een beetje veel Kinect(eenheids)worst allemaal.

POWERSPY

SONY

"WE HADDEN OP WAT MEER VERRASSINGEN EN NIEUWE CORE TITELS GEHOOPT"

JAN

Sony blies vorig jaar op de E3 alles en iedereen weg met een super gelikte presentatie, de PSPgo en een ijzersterke line-up. Wat voor troeven toverde de Japanse electronicagigant dit jaar uit de mouw?



Het voelt misschien wat vreemd om een maand na de E3 nog een persconferentie te verslaan, maar dat is geenszins het geval. Het geeft ons namelijk de kans het nieuws te kunnen duiden en al het getoonde en gesprokene eens goed op ons te laten inwerken.
Eén ding was duidelijk: de eerste klap is een daalder waard en dat had Sony goed begrepen. De PU crew was dan ook zeer in hun nopjes toen direct na het standaard openingspraatje niemand minder dan Hermen Hulst van Guerrilla Games het podium opkwam.

KILLZONE 3(D)

Diezelfde Hermen Hulst overdonderde de zaal met een speeldemo van Killzone 3... in 3D! Een betere pleitbezorger voor 3D had Sony zich niet kunnen wensen. De game zag er prachtig uit en de 3D beelden oogden super-de-luxe.
Sony zet dan ook dik in op 3D games en dat is logisch want ze hebben de bijbehorende televisies om te verkopen. De vraag blijft natuurlijk: wat voegt het toe? Vooralsnog inhoudelijk weinig want alle 3D games die Sony toonde, zijn games die of multiplatform zijn of games die inhoudelijk volkomen identiek zijn aan de games die we al gespeeld hebben.
Aan de andere kant, voor de beleving voegt het absoluut wat toe. Je zit er gewoon meer in dan ooit.
Of spelen met een 3D bril ook daadwerkelijk comfortabel blijft na een sessie van vijf uur achter elkaar, kunnen we dit najaar uitgebreid testen met games als Gran Turismo 5, LittleBigPlanet 2, Tron: Evolution, Crysis 2 en Sly HD.

KEVIN BUTLER

Briljant van Sony was de rol van Kevin Butler, de komiek Jerry Lambert, die ook al in menig Sony reclamefilmpje figureert. De man bracht wat lucht in de persconferentie en deelde ouderwets sneren uit naar Microsoft waarbij verwijzingen naar witte poncho's en het opvangen van rode balletjes op luid gelach van de zaal konden rekenen. De man dropte oneliner na oneliner en gaf ons toch vooral mee de casual gamer niet te haten maar te omarmen, want uiteindelijk zijn we allemaal gamers. En zo is het. Hallelujah!



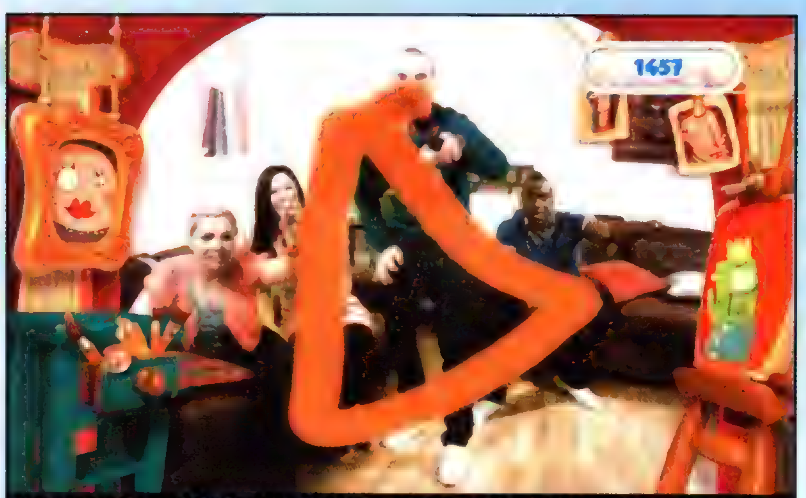
Op dit moment kon een zekere heer Meijroos het niet laten keihard VIVA HOLLANDA! door de zaal te schreeuwen. Gelukkig had ie z'n Bavaria jurkje net voor de persconferentie uitgetrokken.

MOVE = DUUR?

Natuurlijk was er ook veel tijd ingeruimd voor Move. Te veel tijd naar onze smaak, net zoals Microsoft te veel tijd vrijmaakte voor Kinect, maar goed. Sony pakt in ieder geval flink uit want bij de launch op 15 september zijn er zestien titels beschikbaar voor Move en aan het einde van dit jaar moeten dat er bijna veertig zijn.
De prijs is een ander verhaal. De Move controller zelf is €39,99 terwijl de Navigation controller €29,99 kost. Daar kun je nog niks mee, als je geen PlayStation Eye hebt en dat apparaatje doet nu nog €39,99 los in de winkel. En aangezien veel Move games lonken naar multiplayer, zullen de meeste casual gamers toch minstens twee stokken-met-gekleurde-bal in huis willen halen.
Er komt ook een bundel: Eye camera + Move controller + het spel Sports Champions voor €99,99. Een complete set, dus met Navigation controller, maakt in totaal €129,98 euro. En dat is voor één speler...

PSP

De PSP zit in zwaar weer. De hardware mag dan goed verkocht hebben, de PSPgo heeft niet het beoogde succes gebracht en de PSP software verkopen zijn dramatisch. Als zelfs een God of War: Chains of Olympus en GTA: Chinatown Wars maar moeizaam over de toonbank gaan, wat scoort dan wel?
De herpositionering van de PSP, met heel veel (irritante) reclamefilmpjes en het weggeven van gratis games bij een PSP Go komt allemaal wat geforceerd, om niet te zeggen wanhopig, over.
Gelukkig laat Sony haar handheld niet in de kou staan; dit jaar komen uit eigen stal Eye Pet, Patapon 3 (yes!), Piyotama, Persona 3, Valkyria Chronicles II en jawel, God of War: Ghost of Sparta. Met name die laatste konden we uitgebreid spelen in het Europese perscentrum van Sony en het belooft weer een meesterwerk te worden.
Voorts claimt Sony dat er nog wel zeventig titels bij third-party developers in de maak zijn, dus



Veel aandacht voor MOVE tijdens de persco. Wij kregen er echter geen bruine strepen in de broek van...


Ghost of Sparta zullen we wèl in de eredivisie tegenkomen.

men houdt de moed er absoluut in. De vraag is of het genoeg is, zeker nu Nintendo met de 3DS keihard een linkse hoek uitdeelt.

PLAYSTATION PLUS

Naast de gratis PSN service komt Sony met PlayStation Plus, waar gebruikers €49,99 per jaar betalen voor premium services zoals als eerste meedoen aan bèta's, als eerste demo's kunnen spelen, trials kunnen spelen van volledige games, iedere maand gratis mini's, PSone Classics of PSN games, korting op dingen die je koopt, exclusieve Avatars en thema's en automatische updates op reguliere basis zodat je dat niet meer handmatig hoeft te doen. Al met al een behoorlijk goede deal.

PORTAL 2! EN DE REST?

Dat de grootse verrassing moest komen van een third-party ontwikkelaar met een titel die ook nog eens voor PC en Xbox 360 verschijnt, is veelzeggend. Toch is het groot nieuws dat Portal 2 naar de PlayStation 3 komt. Valve heeft de afgelopen jaren Sony constant lopen dissen en de PlayStation 3 voor rotte vis uitgemaakt, en nu is Valve baas Gabe Newell opeens weer vriendjes met Sony. Benieuwd hoe groot de zak geld was die Sony op tafel heeft gezet.
Belangrijker, Valve wil Steam naar PSN gaan brengen, iets wat op Xbox Live niet mag van Microsoft. Kijk, dat is interessant en biedt echt een meerwaarde. Portal 2 is overigens niets minder dan briljant, fantastisch en waanzinnig maar dat wisten jullie natuurlijk al.
Opvallend was dat er niet zo heel veel nieuwe eigen Sony titels binnen het (hard)core segment werden aangekondigd en dat de najaars line-up van Sony zelfs een tikje tegenvalt. Dit najaar kunnen we eindelijk het langverwachte Gran Turismo 5 spelen en die game wordt natuurlijk gruwelijk. Maar voor de rest is er slechts LittleBigPlanet 2 en Socom 4. En that's it. InFamous 2 is 2011, net als Killzone 3, MotorStorm: Apocalypse (super!) en Twisted Metal. En die laatste was de uitsmijter van de show. De Amerikaanse pers werd gek, de Europese journalisten haalden hun schouders op. Twisted Metal is leuk maar is tegelijkertijd, voor ons althans, geen mega titel om mee af te sluiten.



Ooit had Gabe Newell z'n buik vol van Sony, maar nu zijn ze weer dikke maatjes...


Twisted Metal was de uitsmijter van de show, maar die game is toch vooral bedoeld voor Amerikanen die in het weekend massaal halfnaakt op hun motoren met kettingzaag door Texas rijden.

CONCLUSIE

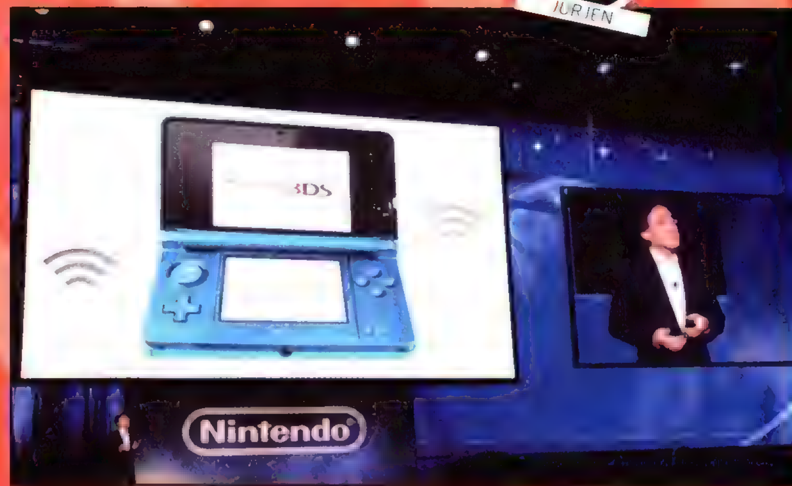
3D is de toekomst, of we nu willen of niet, en ziet er in sommige gevallen echt waanzinnig goed uit. Killzone 3 is daar het beste voorbeeld van.
Het is wel jammer dat de meest toffe PS3 games allemaal pas volgend jaar uitkomen. Dit najaar staat voor Sony hoofdzakelijk in het teken van Move en Gran Turismo 5 en dat zal niet voor iedereen zijn.
Gelukkig komen alle third-party blockbusters ook gewoon naar de PlayStation 3 dus de Sony gamer hoeft zich dit (na)jaar alles behalve te vervelen. We hadden alleen wel op wat meer verrassingen en nieuwe core titels gehoopt. ✪

POWERSPY

NINTENDO

JURJEN

'Nintendo verliest trouwe fans', 'Nintendo markt volledig ingestort', 'Launch iPad betekent einde Nintendo'. Nee, de sentimenten op het internet waren niet vriendelijk voor de goeie ouwe spellenreus uit Kyoto. Tenminste, niet in de weken voorafgaand aan Nintendo's persconferentie op de E3. Maar één zo'n show kan blijkbaar een wereld van verschil maken.



Je merkte het eigenlijk al aan de zelfverzekerdheid van Reggie, de trots van Iwata en de jeugdige jovialiteit van Miyamoto tijdens de persconferentie: dit keer hadden ze weer eens genoeg meegebracht om stevig kont te schoppen en indruk te maken.
Je merkte het zeker tijdens de dagen die volgden, de buzz tijdens de feestjes en etentjes, de laaiend enthousiaste reportages op internet en de verwondering, soms zelfs verbijstering op de gezichten van de mensen die na drie uur wachten in de rij het wonder uit Kyoto dan eindelijk met eigen ogen hadden mogen aanschouwen: de Nintendo 3DS.
De eerste portable console die zonder brilletje in games de diepte toont die we kennen van 3D-films-met-een-brilletje.
Als klapper van de E3 verdient de 3DS zeker zijn eigen spread, die hij dan ook elders in deze special heeft gekregen. Maar er kwam deze E3 meer goed nieuws van Nintendo.



Miyamoto toonde met jeugdig enthousiasme de nieuwe Zelda voor de Wii: Skyward Sword.

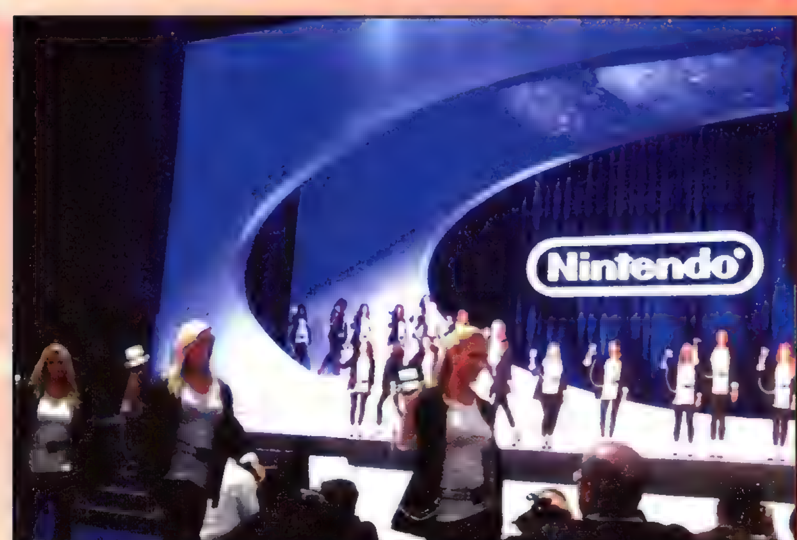
OVER DE HELE BREEDTE

Nintendo is terug. Het oude Nintendo is terug! De missie van de Wii is blijkbaar voltooid. De markt is verbreed. Hij hoeft niet nog breder, voorlopig. Nu komt het er voor Nintendo op aan om de markt over de hele breedte van games te voorzien. Geen gemakkelijke taak, maar er werden genoeg relevante games getoond om weer of meer vertrouwen in Nintendo te krijgen. Een paar doelgroepen werden zelfs zeer royaal bediend, andere wat minder.
Nee, de casuals werden niet vergeten. Er verschenen tijdens de persconferentie wat sportspellen in beeld, gevolgd door Mario Sports Mix, waarin Mario diverse sporten op eenvoudige maar grappige manieren gaat voltooien. Een leuk opstapje voor de mensen die via Wii Sports zijn binnengekomen. Hetzelfde kun je zeggen over Wii Party, een mix van Wii Play en Mario Party. Vervolgens kwam de doelgroep aan bod die de afgelopen jaren nogal is verwaarloosd: de trouwe Nintendo-fans.

"HET OUDE NINTENDO IS TERUG!"

VOOR DE FANS

Eindelijk is Kid Icarus terug! In 3D nog wel! Dus dat was het Project Sora waar die gekke Sakurai (van de Super Smash Bros.-serie) de afgelopen jaren aan werkte!
Ook zo gefrustreerd door de teloorgang van Donkey Kong? De grote aap is weer back in business, in de game met de overduidelijke titel Donkey Kong Country Returns voor de Wii. Dus dat was het geheime project waar Retro (makers van de Metroid Prime-serie) de afgelopen twee jaar aan heeft gewerkt!
En zo kwamen meer gouwe ouwen en goede bekenden voorbij. Ook van derde partijen.
Mensen die het SNES-tijdperk hebben meegemaakt, zullen blij worden van de remake van NBA



De eyecatcher van de persconferentie was natuurlijk de 3DS.



Voer voor de casuals: Mario Sports Mix.



Kid Icarus is terug! Met Uprising exclusief voor de 3DS.



En Donkey Kong Returns op de Wii.

Jam, terwijl mensen die het N64-tijdperk hebben meegemaakt ongetwijfeld warm zullen lopen voor de remake van GoldenEye 007. Of anders wel van Epic Mickey, volgens velen de beste Wii-game van de E3?
En wat dacht je van het kunstige Kirby's Epic Yarn, dat voor de Wii wordt ontwikkeld door de makers van Wario Land: Shake? Of het al in augustus verschijnende Metroid: Other M?
Je moet ondertussen toch wel een enorme kniesoor zijn om vol te houden dat je als Nintendo-fan beter af was in het GameCube-tijdperk.
Toch is er zeker wel een partij die deze E3 reden tot klagen had: de DS-bezitters.

VOOR DE DS-BEZITTERS

Niet iedereen heeft zomaar de poen om volgend jaar de overstap naar de 3DS te maken, en dan kun je je afvragen of er voor de 'gewone' DS-systemen eigenlijk nog wel genoeg leuks zal verschijnen, en of er op de E3 genoeg nieuws voor de DS is getoond. Mijn antwoord op die laatste vraag is in elk geval kort maar duidelijk: 'nee'.
Toppers als Dragon Quest IX, de volgende Layton, Lufia, Okamiden en Golden Sun waren al lang aangekondigd, en met Nintendo's nieuwtjes als de volgende Pokémon Ranger en een nieuwe Mario VS Donkey Kong win je de oorlog niet. Gelukkig hadden derde partijen ook nog wel wat leuke nieuwe dingen voor het best verkochte spelsysteem van deze generatie (want dat is de DS) in de aanbieding, waarvan ik in elk geval Ghost Trick, Super Scribblenauts, Sonic Colors en FF: The 4 Heroes of Light nog even wil noemen.



Met een nieuwe Pokémon Ranger (Guardian) win je de oorlog niet.

VOOR DE HARDCORE GAMERS

Dan een andere vergeten groep: de échte hardcore gamers. Mensen die houden van shooters, bloed, bruut geweld en realistisch klinkende doodsreutels. Mensen die kotsmisselijk worden van heldere kleuren en vrolijke figuurtjes.
Vorig jaar probeerde Nintendo nog te laten zien dat de Wii er ook voor hen was, door games als Monster Hunter Tri, Sin & Punishment, The Conduit, Metroid: Other M en Red Steel in het zonnetje te zetten.
Dit keer waren dergelijke games - behalve (nogmaals) Metroid en GoldenEye - niet te vinden. Tenminste: niet op de persconferentie en niet binnen de stand van Nintendo. Waarschijnlijk heeft Nintendo de strijd om de hardcore gamer alsnog voor zich te winnen inmiddels opgegeven. Eigenlijk wel terecht, want hoe kun je een hardcore speler nu nog overtuigen om een Wii te gaan halen? Nintendo maakt waarschijnlijk betere kansen om hardcore spelers te winnen met de opvolger van de Wii. Of met de 3DS, natuurlijk.

VOOR IEDEREEN?

De 3DS is écht wat nieuws en qua graphics imposant, zeker voor een portable. Bovendien zijn er al aardig wat spelletjes aangekondigd met de potentie om óók de harten van hardcore gamers te winnen.
Wat dacht je van dingen als Resident Evil Revelations, Super Street Fighter IV, Dead or Alive, Saints Row, Splinter Cell, Assassin's Creed en Metal Gear? Het idee om dit soort games waar je maar wilt in 3D te kunnen spelen, zal zelfs de meest fanatieke Nintendo-hater aanspreken.
Natuurlijk is het nog maar afwachten wat voor kwaliteit uiteindelijk achter deze pakkende titels schuilgaat, of het niet voornamelijk ports betreffen (verwacht ik eerlijk gezegd wel), en of het 3D-effect ook nog blijft boeien als de opwinding over dat effect is weggeëbt. Maar zelfs deze slagen om de arm nemen niet weg dat Nintendo met de 3DS ongetwijfeld weer een gouden hit in handen heeft, met in elk geval de poténtie om álle gamers (weer) aan zich te binden.
Dus niet alleen de mensen die opgewonden raakten van het nieuws dat in de volgende Nintendogs ook met katten gespeeld kan worden.

POWERSPY

E3 GAMES 2010:

PU-Baas Niels had weer eens wat onmenselijks bedacht voor zijn trouwe werkbijen. Hij gaf Jan, Wouter, Maarten, Steven en Jurjen de volgende opdracht mee: 'Stel gezamenlijk een top 15 samen van de beste E3 games'. Een onmogelijke opgave natuurlijk, want als deze E3 één ding heeft duidelijk gemaakt dan is het wel hoe absurd veel topgames er aan zitten te komen!

De vijf diva's discussieerden met een zelden vertoond fanatisme, maar na twee dagen, vijftien thermoskannen koffie, dertien pakjes kauwgom, twee huilbuien en een groepsknuffel waren ze er eindelijk uit. Met de op de volgende acht pagina's uitgewerkte Epische E3 Must Have Games Lijst als resultaat...

DE PU-VILLA: ZATERDAG

Jan, Niels, Maarten, Wouter, Joris (cameraman) en Daan (marketing) arriveren 's middags in de PU-villa, en claimen meteen de zes bedden. Dus blijft er voor de pas 's avonds arriverende Jurjen niets anders over dan op een matrasje op de grond te slapen. Gelukkig was hij zo moe van de reis dat hij sliep als een lammetje. Of was het toch die Bacardi?



#1 DEUS EX HUMAN REVOLUTION

De reputatie van de allereerste Deus Ex is nog steeds enorm. Fans bewieroken het spel dat bij velen een onuitwisbare indruk heeft achtergelaten. Maar het tweede deel stelde licht teleur, en mede omdat geestesvader Warren Spector Eidos heeft verlaten, houdt menigeen zijn hart vast voor Deus Ex: Human Revolution...

Het was deze E3 de eerste keer dat de jonge Eidos Montreal studio haar kindje op grotere schaal aan de pers toonde, al was dat alleen weggelegd voor wie vooraf een afspraak had kunnen maken voor een behind closed doors sessie. De hand van meester Spector lijkt niet te worden gemist, al eert de actievolle RPG duidelijk zijn voorganger en heeft men het origineel als uitgangspunt genomen: vrijheid in keuzes, talloze upgrades en vaardigheden, coole actie, een grimmige sfeer en geen duidelijke moraal. Er is geen zwart of wit, maar een grijs gebied waar normen en waarden ondergeschikt gemaakt worden aan het grotere belang.
Tegelijkertijd tilt Eidos Montreal haar game de 21e eeuw in door de actie filmisch en bij vlagen fenomenaal tot leven te wekken. Dit tezamen met de unieke look, sublieme sfeer alsook de thematiek en de intelligente conversaties maken dat Deus Ex: Human Revolution torenhoog op onze lijstjes staat. Sterker, hij prijkt dus op nr. 1!

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION
RELEASE: BEGIN 2011

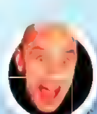
PLATFORM:
PC / PS3 / XBOX 360

"DE EPISCHE E3 MUST HAVE GAMES LIJST"



JAN »

In PU 199 heb ik al vier pagina's mogen orakelen over Deus Ex: Human Revolution maar tot nu toe moest de rest van de redactie mij op mijn blauwgroengrijze ogen geloven dat DE: HR iets bijzonders gaat worden. Je kunt je voorstellen dat ik erg blij was dat ik op de E3 nu eindelijk mijn collega's de Eidos Booth kon induwen om de game met eigen ogen te laten aanschouwen.
Waar Wouter en ik het regelmatig oneens zijn over games, waren we nu unaniem lovend, en van Steven kreeg ik een goedkeurende highfive.
Het is niet eens zozeer het feit dat je je alter ego kan optuigen en upgraden met diverse augmentations en skills; het feit dat je je alter ego kan optuigen en upgraden met diverse ÜBER BRUTE augmentations en skills is doorslaggevend!
Alle wapens, augmentations, vaardigheden en foefjes komen superslick in beeld en hoofdpersonage Adam Jensen hanteert ze met verve en ongekend veel stijl.
Ik wil die Deus Ex: Human Revolution nu spelen!



DE ÜBER TOP 15

PU REDACTIE WORDT HET EENS





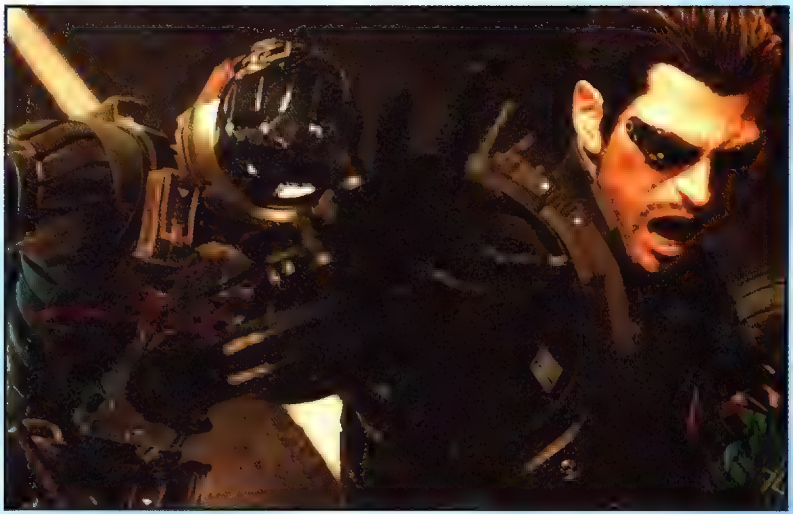


WOUTER

Deux Ex is zo'n 'ik doe wat de fuck ik zelf wil' game en daar ben ik gek op. Daar bedoel ik niet zozeer het free roamen in een GTA of het bepalen in welk gebied je gaat queesten in WoW mee, maar vooral het beïnvloeden van conversaties, het kiezen van je eigen pad en daar je skills en abilities op afstemmen, zodat je écht het gevoel hebt je eigen game te maken, zelf je lot te bepalen.
Dat was precies de grondslag van de eerste Deus Ex dat, na een wat minder geslaagd tweede deel, cooler, mooier en bruter terugkeert dan ooit. Niet alleen verheug ik me op de ruige finishing moves, hoe hoofdrolspeler Jensen gasten dwars door muren trekt en met zijn Deadpool-stijl zwaarden door hoofden ramt, maar ook de cineastische filmpjes van Square-Enix kwaliteit zullen een Blade Runner/Strange Days-achtige wereld tot leven wekken.
Een wereld waarin je een met futuristische prothesen opgefuckte dude bent. Een knakker die door muren heen kan kijken, die zich via een dakraam tussen vier vijanden laat vallen, een Matrix-achtige move maakt waarna hij allemaal bommetjes in de faces van z'n tegenstanders smijt, een gast die zwaarden uit z'n ellebogen laat komen en raketten als ontbijt eet.
Naast alle zogenaamde 'augmentations' die van Adam Jensen een kontschoppende, halve robot maken, heeft de man ook nog een arsenaal aan wapens tot z'n beschikking waar de T1000 uit Terminator 2 jaloers op zou worden. Wapens die trouwens net zo upgradable zijn als de man zelf, waardoor Deus Ex echt ALLES heeft wat mijn gamershartje begeert: XP, upgradeable wapens, stoere sci-fi shizzle, killmoves, keuzevrijheid en likkebaardend lekkere CGI-filmpies.
Inkoppertje voor Game van de Show!

STEVEN

Omdat meer dan de helft van de topgames die we tijdens deze E3 zagen, gebruikmaakten van een first-person camerastandpunt moest je wel van goede huize komen wilde je opvallen.
Veel van de first-person games richtten zich ook nog eens op harde actie, zoals de vele shooters met een militair tintje; eigenlijk sprongen alleen de first-person games met originele gameplay en een intrigerende spelwereld er voor mij uit. En puur en alleen al wat betreft de gameplay is het moeilijk de dominantie van Deus Ex: Human Revolution in deze te betwisten. Killzone 3 heeft 3D, Red Faction: Armageddon creatieve wapens, New Vegas en Rage een indrukwekkende spelwereld, maar de variatie in de gameplay van Human Revolution is van een ander niveau.
Soms ben je aan het knallen met brute wapens om vervolgens weer met stealth elementen vijanden uit te schakelen. Daarnaast zijn er harde kills (quick time events) en veel verhalende momenten waarin je vrij door de briljante Blade Runner-achtige spelwereld wandelt en met geloofwaardige personages in de weer bent.
Het is de combinatie van ijzersterke gameplay en een intrigerende spelwereld die het bijna vanzelfsprekend maken om Deus Ex: Human Revolution tot Game van de Show te benoemen.



#2 KILLZONE 3

Killzone 3 was het belangrijkste wapen in het arsenaal van Sony deze E3. Daar mogen we allereerst best trots op zijn. Maar vergis je niet, mijn positieve mening over de game komt niet voort uit vaderlandsliefde.

Over de grootsheid van dit Amsterdamse product valt niet te twisten. Zelfs in een zaal waar je niet optimaal voor het scherm zit, kwam de actie in 3D bij een doodstil publiek keihard binnen. En de rijen op de stand van Sony drie beursdagen lang maakten duidelijk dat Killzone 3 een van de populairste games was deze E3.

ERBARMELIJK

Killzone 3 draait wederom om de belevingen van de soldaat Sev, die aan de kant van de ISA tegen de Helghast vecht. Chronologisch gaat het derde deel dus meteen verder waar nummertje twee eindigde. Opvallend zijn in ieder geval de nieuwe kille en erbarmelijke omgevingen waar de strijd zich naartoe heeft verplaatst. Zo was er een demo level bij een woeste kust, waar hoge, super realistische golven op grote rotsen kapotsloegen.
Met behulp van een jetpack moet je van rots naar rots springen, om uiteindelijk een ijzige en desolaat ogende basis te betreden. Subtiele en minder subtiele details, waaronder rondvliegend stof, sneeuw en water, brengen de wereld tot leven.

"ALLES VOELT SIMPELWEG GOED AAN DE GAME."

SPETTEREND

Goed geluid is het halve werk, en als je in Killzone 3 de trekker overhaalt, word je rijkelijk beloond. De schotenwisselingen maken al vanaf de eerste vijand indruk.



Alles in de game voelt simpelweg goed. De manier waarop de personages bewegen, het richten, de impact van de wapens op zowel vijanden als de omgeving… elke prikkel van je zintuigen vertelt je bij een spetterend vuurgevecht betrokken te zijn. En dat is hoe het hoort. De patronen vliegen je om de oren en vijanden gaan op gevarieerde manieren dood. Met name de aanvallers met een jetpack komen vermakelijk aan hun eind. Nadat je ze neerknalt, lanceert hun uitrusting ze nog enkele meters de lucht in, met een beetje geluk richting een obstakel.
Naast het snoeiharde knalwerk staan er ditmaal meer close-range moves tot je beschikking. Naar cover glijden om vervolgens een vijand met een trap te verrassen, of zijn nek met een flitsende beweging verder te draaien dan wenselijk is, zorgt voor een prettige flow in de actie.

Er wordt evengoed flink geschoten in Killzone 3, maar de game laat je nooit te lang hersenloos doorknallen; althans, dat concludeer ik op dit moment.

ONVERGETELIJKE ERVARING

Uiteindelijk is het de hoge productiewaarde die Killzone 3 doet schitteren. Het verhaal en de vormgeving zijn sterk, maar vooral technisch straalt de game krachtiger dan menig concurrent. Als je aan het knallen bent wordt de visuele pracht - onder andere bestaande uit sober kleurgebruik, strakke blur en focus effecten, gedetailleerde personages en omgevingen, en realistische weerseffecten - nog extra kracht bijgezet door de pompende audio om zo voor een onvergetelijke ervaring te zorgen.
En mocht je een van de gelukkigen zijn die de game in 3D mag ervaren, dan staat je oprecht een baanbrekende ervaring te wachten.



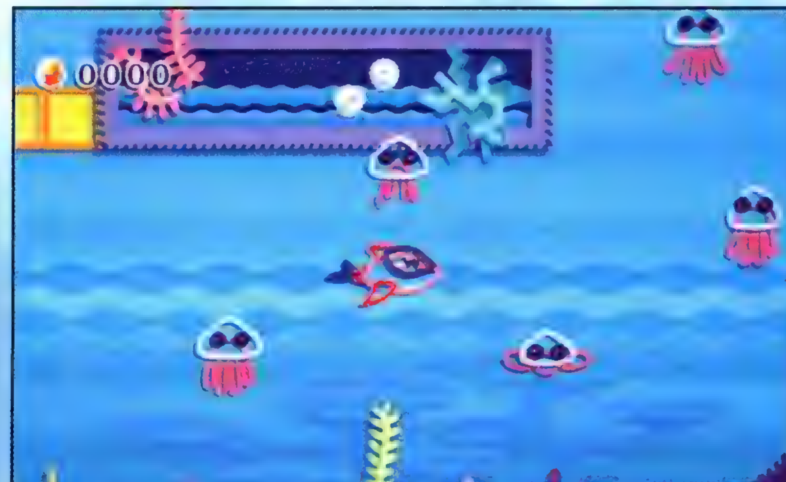
KILLZONE 3
RELEASE: Q1 2011

PLATFORM:
PS3

#3 KIRBY'S EPIC YARN

Op de E3 van 2005 werd deze nieuwe Kirby al aangekondigd voor de GameCube, en even dachten we dat het er nooit meer van zou komen. Toch was hij daar ineens, zomaar, op de E3 van 2010, speelbaar, de nieuwe Kirby. Met één blik op de schoonheid ervan, was al het wachten terstond vergeten.





Allemachtig, prachtig, episch en fantastisch, dat is de nieuwe Kirby. Dank u God, het is zoveel beter dan we hadden durven hopen.
Alleen het uiterlijk al: zowel Kirby als de hele wereld om hem heen zijn niet geprogrammeerd met pixels en polygonen maar gehandwerkt met vilt, wol, kruissteekjes, naald en draad. Een beeeeetje zoals in Yoshi's Story, maar dan veel stijlvoller en consequenter uitgewerkt. En de opzet als naaiwerk is niet alleen als oogsnoep bedoeld, het heeft ook nog consequenties voor de gameplay.

STOFFEN ACHTERGROND

Kirby zuigt niet, maar er zit een steekje bij hem los. Waarmee we bedoelen dat hij niet langer zijn karakteristieke zuigbek kan opengooien, maar dit keer vijanden en voorwerpen moet pakken met een los draadje aan zijn woldraderige lijfje. Met dit draadje kan hij bijvoorbeeld aan knoopjes hangen om over afgronden te slingeren of dingen boven zijn hoofd tillen en wegsmijten. Maar hij kan er ook een deel van de stoffen achtergrond mee naar zich toe trekken, of een rits opentrekken om een deel van die stoffen achtergrond te laten vallen, zodat een andere stoffen achtergrond zichtbaar en toegankelijk wordt.
We hebben het gezien, we hebben het gedaan, en geloof ons: dit zijn van die slimme dingetjes waar je gelukkig van wordt.

DE BESTURING

Dat Kirby niet langer zuigt, dat is wel even wennen natuurlijk. Maar het gekke is, het voelt nog steeds helemaal als een Kirby-game. Dat komt waarschijnlijk omdat de game weer erg gemakkelijk is, maar ook de besturing is, gewoon, lekker Kirby.
Lopen en springen gaat zoals je gewend bent; twee keer in een richting drukken, verandert Kirby in een snel rijdend autootje, als je de sprongknop ingedrukt houdt, daalt Kirby langzaam aan een parachute neer, en als je tijdens een sprong omlaag drukt, verandert Kirby in een vallend aambeeld.
Transformaties zijn er ook, zo hebben we Kirby bijvoorbeeld al in een ufo, surfende pinguïn en beeldvullende robot veranderd.



"TWEE DOOR DE WOL GEVERFDE GAMERS DIE KIRREN VAN PLEZIER"

PRET

Die 'we' in de tekst, dat zijn Steven en Jurjen die vier levels van de game samenwerkend hebben doorlopen, Steven als Kirby, Jurjen als Prince Fluff. Natuurlijk deden wij eeuwige PU-bers eerst ons best om elkaar zoveel mogelijk op te pakken en in de ellende te werpen, maar al snel merkten we dat samenwerken misschien nog wel leuker was. En eigenlijk wel verplicht, omdat het beeld op een gegeven moment gewoon niet verder scrollt als iemand is achtergebleven.
Toen Steven's Kirby in die beeldvullende robot was veranderd, kon Jurjen de afstandsbediening kantelen om zijn kanon te richten, en wat hadden we een pret.
Als een game met roze draadjes twee door de wol geverfde gamers laten kirren van plezier, dan lijkt die hoge notering van deze Kirby ons meer dan verdiend. ✪



KIRBY'S EPIC YARN
RELEASE: Q3 2010

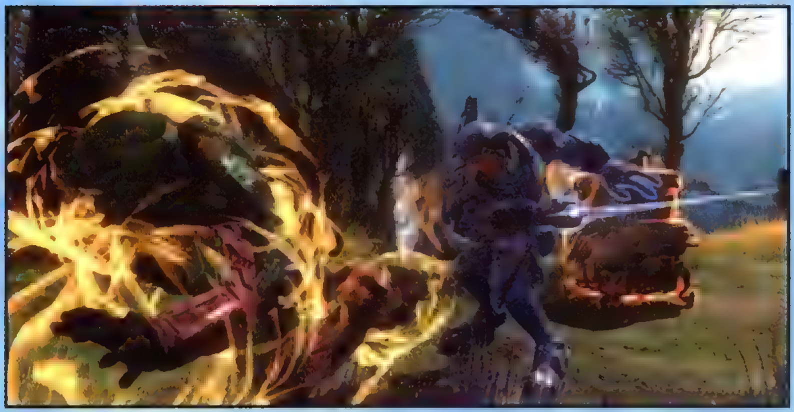
PLATFORM:
Wii

DE PU-VILLA: ZONDAG

Je zit je eerste vrije middag in de heuvels van Hollywood, LA, Californië. Het is zonnig, een graadje of vijfentwintig. Je hebt een zwembad, een vette huurauto en tal van attracties nabij. Dus wat ga je doen? De WK-wedstrijd Duitsland - Australië kijken, natuurlijk!



#4 HALO: REACH



De meeste mensen eisen niet veel nieuws van Halo: Reach en ik eigenlijk ook niet. Ik wil gewoon de oude vertrouwde kwaliteit, een episch verhaal in combinatie met altijd uitdagende en nooit vervelende shooteractie, veel modes (inclusief een paar hele vette online) en dit allemaal wat verser in beeld gebracht, plus natuurlijk de nodige nieuwe personages, vijanden en wapens.

Dit is allemaal een gegeven in Halo Reach, en er komt ook nog eens een totaal getweakte Firefight mode bij. Alles is daarin costumizable, van welke vijanden er op je af komen tot aan wanneer je welke skills wilt inzetten, waarmee ook de 'schiet hordes A.I. gestuurde Covenant neer met je maten' mode, Forge-achtige kwaliteiten begint aan te nemen.
De Elites, of de Sangheili zo je wilt, zijn wederom bad-ass tegenstanders. Er is een soort Sangheili met body armors die echt belachelijk vaak kogels kan koppen en de normale Elites springen vaker en soepeler alle kanten op dan het menselijk oog kan volgen. Lekker pittig, daar houd ik van en dat is wat Halo, Halo maakt.

SPACEBATTLES

De grootste verrassing wat betreft Reach is wel een totaal nieuwe gameplay-toevoeging aan de campaign. Hou je vast aan het dichtstbijzijnde, stabiele object want in Reach krijgen we te maken met... spacebattles, baby!
Dus ga je in een schippie genaamd Sabre met machinegeweer en missiles knallen op Banshees, maar ook op grotere schepen genaamd 'Seraphs'. Je kunt barrel rolls maken en de Sabre maakt tevens gebruik van thrusters om nog sneller te gaan.
Ondersteund door de typische, volle Halo-kleuren en bijna hypnotiserende muziek, lijkt de knallerij in de ruimte precies dat te zijn wat Halo nodig heeft om nóg meeslepender te worden.





HALO: REACH
RELEASE: 14 SEP 2010

PLATFORM:
XBOX 360

#5 CRYSIS 2

De kritiek op Crysis (1) was vooral dat de PC die nodig was om de game vlekkeloos te draaien, op de dag van de release nog niet was uitgevonden. Maar zelfs toen er van de game op maximale settings genoten kon worden, was niet iedereen onder de indruk. Technisch was er weinig af te dingen op Crysis, maar veel mensen vonden de game zielloos en niet veel meer dan een veredelde tech demo. Ik deelde die mening. Maar deeltje twee vult alle gaten van het origineel in. En niet zo'n beetje ook.

MULTIPLATFORM

Wederom is de game technisch vooruitstrevend, maar hij wordt nu wel als echte multiplatform titel uitgebracht, en hopelijk betekent dit dat de systeemeisen ditmaal realistischer zijn.
In het tweede deel heeft de strijd zich naar New York verplaatst, wat voor een compleet andere vibe zorgt. En wat meteen opvalt is dat het vertellen van een verhaal en neerzetten van verschillende sferen niet over het hoofd wordt gezien. Natuurlijk ben je nog steeds als een beest aan het knallen met geavanceerde wapens, en te pas en te onpas aan het schakelen tussen de verschillende standen van jouw pak. Het ene moment kies je ervoor om met extra kracht een wrak richting een vijand te schoppen, om vervolgens met extra snelheid een verdieping omhoog te springen of vanuit stealth een tegenstander te besluipen. Maar de scripted events en cutscenes zorgden ervoor dat de Crysis 2 demo naar meer smaakte.

ZIEL

Nadat we ons tijdens de chaos van een aanval van aliens een weg richting Central Station hadden gevochten, doemde een nieuw probleem op: een mech wist het station binnen te dringen en moest kapot worden geknald. Nadat deze was uitgeschakeld, zagen we hoe alien raketten een wolkenkrabber raakten, waarop deze op geloofwaardige wijze in elkaar begon te zakken. De spanning die voelbaar was tijdens de vlucht voor deze ravage was voor mij onmiskenbaar het bewijs dat Crysis 2 wel degelijk een ziel heeft.







CRYSIS 2
RELEASE: 2010

PLATFORM:
PC / XBOX 360 / PS3

#6 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
RELEASE: 26 OKT 2010

PLATFORM:
DS / PC / PS3 / Wii / XBOX 360

Iedere keer als ik Star Wars: The Force Unleashed II in actie zie, oogt de game mooier, spectaculairder en slaat mijn hart spontaan over. Nu ben ik een onverbeterlijke Star Wars fan, maar The Force Unleashed II kreeg bij heel veel mensen de handen op elkaar in LA. Niet alleen vanwege de onwaarschijnlijk brute, moddervette nieuwe trailer, maar vooral en bovenal vanwege de spetterende, actievolle gameplay.

FORCE POWERS

Starkiller slaat met zijn twee zoemende lichtzwaarden Stormtroopers neer als nooit tevoren. Op zoek naar zijn geliefde Juno laat de getergde ex-Sith zich door niemand stoppen.
Het feit dat je Force Powers al van meet af aan zeer sterk zijn, geeft je als speler direct de mogelijkheid om ongenadig intergalactisch kont te schoppen. AT-ST's pak je met Force Grip stevig vast en knijp je fijn als een plastic bekertje.
Tientallen Stormtroopers die op je af komen rennen? Geen probleem. Spring in de lucht en met een enorme Force Burst laat je een blauwe bol van Force energie los op je vijanden die als hulpeloze trekpoppen tegen muren gekwakt worden.

ONTHOOFDINGEN

Speciaal voor de E3 had LucasArts een nieuw element in de aanbieding: onthoofdingen en het afhakken van ledematen! Dit zat al eens als patch annex cheat in Jedi Knight maar was toentertijd niet 'officieel' geautoriseerd door LucasArts. Nu hebben ze lekker maling aan de moraalridders en kun je heerlijk hoofden, benen en armpjes afslicen van vijanden. God of War blood & gore blijft uit - het blijft een LucasArts product - maar dat is ook eigenlijk wel logisch. De lightsabers schroeien alle gemaakte wonden meteen netjes dicht. Iedereen blij.

#7 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS



Donkey Kong Country Returns is moeilijk! In elk van de vier gespeelde levels ben ik minstens zeven keer doodgegaan. Maar ik bleef grijnzen als een chimpansee met een banaan in zijn anus, want het was gewoon geweldig om in deze tijden van onderuitgezakt gamen weer eens zo tot de orde geroepen te worden.

KRABBEN

Er zijn krabben met hun scharen omhoog waar je van de zijkant tegenaan moet rollen. Dan doen ze hun scharen opzij en kun je er bovenop springen om ze te killen. Dat is op zich nog niet zo lastig, maar wel als zo'n krab op een heel klein platformpje loopt waar jij snel op moet springen omdat de grond onder je voeten afbrokkelt. Het is die typische spanning die een lekker pittige platformer met zich meebrengt. En Donkey Kong Country Returns plaatst je constant in situaties waarin je razendsnel de toestand moet doorzien om het juiste plan te trekken. Om dit plan vervolgens met de juiste timing en souplesse uit te voeren.

BLAZEN

De vier gespeelde levels bevatten veel oude elementen, zoals de wilde mijnwagen rit, het slingeren aan lianen en het knallen van ton naar ton, maar onder het bekende uiterlijk gingen ook verrassend veel nieuwe dingetjes schuil. Zoals de mogelijkheid met twee spelers simultaan te spelen, je aapjes naar de achtergrond te lanceren of met Donkey Kong te blazen. Blazen, ja. Met niet zelden verrassende resultaten.
Wie wel eens ouderwets verrast en uitgedaagd wil worden in beestachtige omstandigheden, zal met deze game net als ik helemaal uit zijn dak gaan, dat beloof ik je!

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
RELEASE: Q4 2010

PLATFORM:
Wii

DE PU-VILLA: MAANDAG

De eerste persconferenties zijn inmiddels bezocht, de eerste filmpjes zijn geschoten, dus verandert de PU-villa nu 's avonds ook in een plek waar hard wordt gewerkt. Het selecteren en bewerken van de geschoten beelden is nog een hele klus, al zit de eerste dagen de meeste tijd en energie in het werkend krijgen van het bij de villa beloofde 'hi-speed internet'.



#8 EPIC MICKEY

Epic Mickey, met veteraan Warren Spector aan het roer, wordt een kunstzinnig meesterwerkje. Dit is niet de ideale-schoonzoon-Mickey die we kennen, maar de dekselse Mickey in zijn jonge jaren als alter ego in Cartoon Wasteland vol platform-, puzzel- en combat gameplay.
Volgens het "playstyle matters" principe bepaal je zelf of je al vervend de grimmige wereld om je heen in ere herstelt of dat je juist met tinner zaken wegpoetst. Epic Mickey is op verschillende manieren te doorlopen, kent meerdere einden, huisvest een flinke scheut RPG elementen, laat je ronddolen in een aantal klassieke Disney films en heeft meer met Deus Ex 1 te maken dan je misschien zou denken. Intelligentie, heerlijke besturing, bezieling en uitmuntende gameplay. Dat alles vind je terug bij Epic Mickey.



EPIC MICKEY
RELEASE: Q4 2010

PLATFORM:
Wii

#10 HOMEFRONT

De setting van Homefront is briljant; met geloofwaardige beelden die realiteit en fictie mixen wordt een wereld geschetst die wordt aangevallen door een verenigd Korea onder leiding van de zoon van Kim Jong-il. Door middel van een EMP wordt heel Amerika lamgelegd, en begint de weinig subtiele verovering.
De E3 demo begon met een verhalend moment, waarin de held bij de verblijfplaats van een kleine verzetsgroep aankomt. In een Amerikaanse suburb zijn de leefomstandigheden enkele eeuwen teruggedraaid en zie je hoe men simpel en ondergedoken leeft. Maar er wordt ook gevochten. Na wat interactie met overlevenden viel de verzetsgroep een winkel aan die in handen van de Koreanen was gevallen. De schietactie die volgde was overweldigend en grof.
Het is de samenwerking tussen het meeslepende verhaal en de onvervalste actie die Homefront er deze E3 deed uitspringen.



HOMEFRONT
RELEASE: NNB

PLATFORM:
PC / XBOX 360 / PS3

#9 XCOM

Ik kreeg een lichte nerdgasm toen ik hoorde dat de fantastische turn-based strategy serie XCOM een remake krijgt, maar toen ik hoorde dat het een FPS zou worden, kreeg scepsis de overhand. Gelukkig is die nu grotendeels weggewassen, want het blijkt dat XCOM nog steeds genoeg tactische elementen zal bevatten.
Je neemt de leiding over een agentschap in de jaren '50 dat de strijd moet aangaan tegen een alien invasie. Je moet met je team op missies gaan, maar die dienen zorgvuldig uitgekozen te worden: ga je voor die opdracht waarbij je veel research kunt doen om nieuwe wapens te ontwikkelen, of doe je die assignment waar de regering je extra duiten voor in het zakkie wil stoppen?
Het contrast dat de freaky aliens maken met de kleurrijke, zorgeloze jaren '50 wereld, geven XCOM bovendien een unieke sfeer.



XCOM
RELEASE: NNB

PLATFORM:
XBOX 360 / PC

#11 SHOGUN 2: TOTAL WAR

Het feodale Japan was in 2000 al de perfecte setting voor de allereerste Total War, maar nu, tien jaar later, worden de daimyo's, shoguns en samurai natuurlijk nóg veel bruter op je PC-monitor getoverd. Het nachtgevecht dat ik zag, vond plaats in een bergachtige omgeving bij een dorpje dat prachtig verlicht werd door tuinlantaarns en affikkende huizen. Toen de duizenden samurai eenmaal op elkaar in begonnen te hakken, was m'n kaak ergens op de beursvloer twee verdiepingen lager te vinden. De mennekes vochten écht met elkaar, moves tentoonspreidend die zich konden meten met de vetste acties uit Kurosawa's beste films.
Terwijl ik zat te kwijlen over het grafische spektakel, kreeg ik nog vaag een aantal feitjes binnen zoals dat het aantal soorten units teruggebracht is tot dertig (om de game toegankelijker te maken) en dat je de gedaante aanneemt van een daimyo, in plaats van dat je de personificatie van 'het leger' bent.



SHOGUN 2: TOTAL WAR
RELEASE: 2011

PLATFORM:
PC

#12 GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Ghost Recon maakte een keiharde comeback deze E3. De subtitel Future Soldier zorgt ervoor dat de Ghosts meer dan ooit soldaten zijn waar niet mee te sollen valt op het moderne slagveld.
De waanzinnige graphics waren al reden voor een dansje rond de koffietafel maar het is de gruwelijke shooter gameplay die menigeen in katzwijm deed vallen. Enerzijds is er coole stealth waarbij je je door middel van cloaking daadwerkelijk als geest door de wereld begeeft en vijanden nietsvermoedend van achteren executeert.
Anderzijds zijn er de moderne snufjes en wapens die gericht zijn op vernielende shootouts (cover kan stuk) en filmische actie. En de gun van de Ghosts... hemeltjelief wat een zaligheid. Het is een sniperrifle, Zwitsers zakmes, NASA satelliet en hypermoderne mitrailleur ineen. Dit wil je gewoon spelen!



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
RELEASE: Q1 2011
PLATFORM: PC / XBOX 360 / PS3

#14 THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

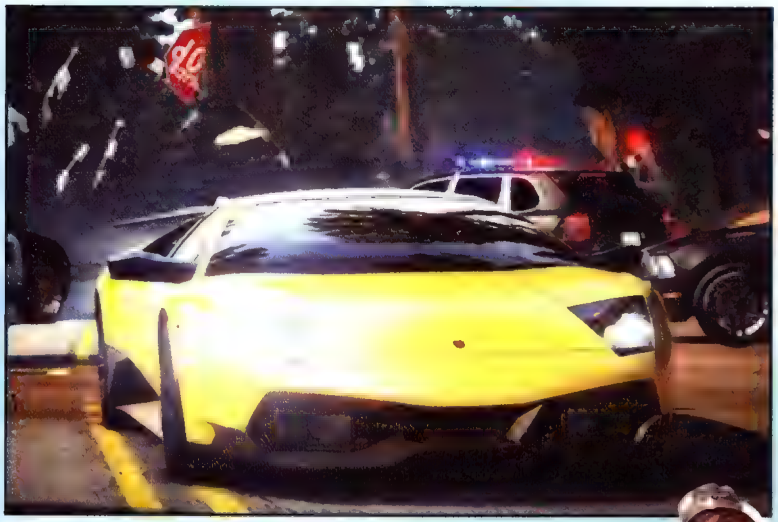
Zelda is uitgesteld naar 2011. Gelukkig maar, want de game zag er niet erg fraai uit. Deze Zelda wordt dan ook van binnen naar buiten ontwikkeld: eerst de gameplay, dan het jasje. Een jasje dat uiteindelijk moet lijken op de impressionistische schilderijen van Monet, maar zover was het nog niet. De gameplay was daarentegen al wel dik in orde. Elk voorwerp gebruik je met de Wii-afstandsbediening met Wii MotionPlus. Dus zo draai en zwaai je met je zwaard, zo gooi en bowl je met de bommen, zo richt je met boog en katapult en zo zwiep je met je zweep.
De omgeving is op je mogelijkheden toegespitst: sommige vijanden moet je horizontaal of juist verticaal raken, er zijn gaten waar je bommen doorheen moet bowlen, enzovoort.
De nieuwe manier van spelen gaf nu al een welkome nieuwe dimensie aan een game die er uiteindelijk vast ook fantastisch uit zal zien.



THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
RELEASE: 2011
PLATFORM: Wii

#13 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

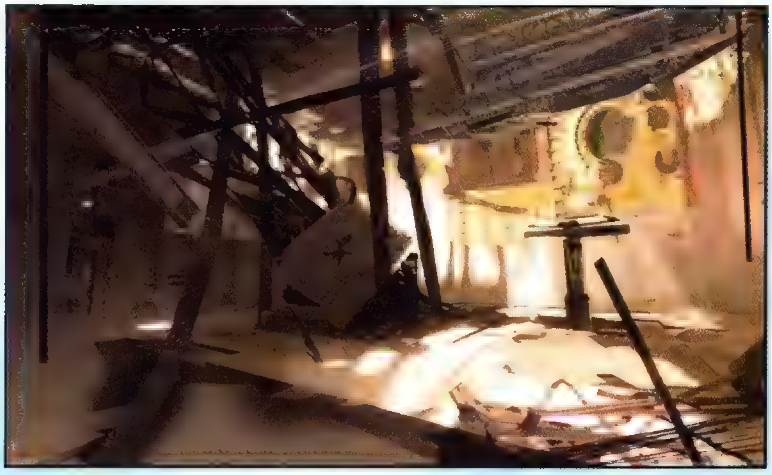
Het is weer helemaal aan met de Need for Speed franchise! Criterion Games (Burnout) brengt de game namelijk terug naar z'n roots: de cop versus robber achtervolgingen. Handjes in de lucht!
Ik heb het gespeeld en het gaat echt moddervet worden. Denk aan wilde achtervolgingen met de vetste auto's, zoals de Lamborghini Reventon. Denk aan spijkermatten. En denk vooral aan dit: je legt namelijk geen traject meer af, maar je kan tijdens een chase gewoon aan de handrem trekken, het stuur omgooien en compleet de andere kant opgaan. Makkelijker gaat het voor de coppa's dus niet worden, leuker voor ons wel!



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
RELEASE: NOV 2010
PLATFORM: PC / XBOX 360 / PS3 / Wii

#15 PORTAL 2

Portal 2 zag er gruwelijk uit en was qua gameplay zonder twijfel een van de meest eigenzinnige titels op deze E3.
Opnieuw mag je gewapend met je Portal gun de meest bizarre en hersenbrekende puzzels oplossen waarbij diverse nieuwe krachten voor heel wat absurde raadsels zorgen.
Zo kun je deze keer blauwe wervelwinden afschieten om voorwerpen te verplaatsen en kun je ook gebruik maken van gigantische afzuigkappen met luchtstromen die zich her der in de levels bevinden.
Met behulp van speciale verfpatronen wordt platform gameplay naar een hoger plan getild. Blauwe verf creëert plaatselijke trampolines en een ondergrond met oranje verf beschieten, maakt de bewuste tegels spiegelglad en supersnel.
Portal 2 is gekmakend briljant.



PORTAL 2
RELEASE: 2011
PLATFORM: PC / XBOX 360 / PS3

SHOOTERS IN

Nooit eerder waren er zoveel shooters aanwezig als op deze E3. We liepen ze in het LA Convention Center allemaal langs en brengen de verschillen tussen het enorme aanbod voor jullie in kaart.



Het (first-person) shooter genre is altijd al een van de populairste genres geweest. Een sterke shooter franchise is goed voor miljoenenverkoop en zeker als je online mensen aan je titel weet te binden, heb je voor jaren een hit te pakken. Tegelijkertijd wordt het maken van games duurder en duurder en kun je je het als ontwikkelaar bijna niet meer veroorloven een sof af te leveren.
Deze spagaat werd op de afgelopen E3 duidelijk zichtbaar. Meer shooters dan ooit gaven acte de présence hetgeen bijna automatisch betekent dat er binnen dit segment slachtoffers gaan vallen.

GEEN CRAP

Het aanbod is voor de consument bijna te groot, toch zat er simpelweg geen crap tussen. Op deze E3 zagen of speelden we: Brink, SOCOM 4: US Navy SEALS, Halo: Reach, Medal of Honor, Call of Duty: Black Ops, F.E.A.R. 3, Bulletstorm, Crysis 2, Killzone 3, Gears of War 3, RAGE, Ghost Recon: Future Soldier, Steel Metal, Homefront, Spec Ops: The Line en vreemde-eend-in-de-bijt XCOM. Waar de ene technisch haantje de voorste is, heeft een andere shooter weer een unieke setting en dito verhaal als sterkste troef. Maar een beklijvende multiplayer is en blijft uiteindelijk een van de zwaarstwegende componenten, zo bleek ook deze E3.

GROTE NAMEN

Gears of War 3 was een van de grote namen deze show, maar op de een of andere manier is de buzz rond deze game nog niet echt helemaal los gegaan. Feit is dat de game er gruwelijk uitzag, met nieuwe personages, wapens, setting en een lollige variant op Horde uit GoW 2: de Beast mode. In het volgende nummer kun je een uitgebreide preview van Gears 3 verwachten, want Jan was de enige uit de Benelux die de game op een speciaal event tijdens de E3 heeft mogen spelen.
De andere Xbox 360 exclusieve shooter, **Halo: Reach**, oogstte veel bijval en lijkt epischer dan ooit. Benieuwd of de game de dikke acht miljoen exemplaren gaat toppen die Halo 3 wist te bereiken.
Ook PlayStation 3 introduceerde twee exclusieve shooters: **Socom 4** – dat nog altijd een zeer trouwe achterban kent – en **Killzone 3** dat met name technisch alles en iedereen wegblies. Het is ook nog eens Sony's paradepaardje als het gaat om 3D gaming en dat punt werd deze E3 zeer overtuigend gemaakt.

> "FANTASTISCHE TIJDEN VOOR DE SCHIETGRAGE GAMER!"



Gears of War 3

TOP 3 SHOOTERS STEVEN

1. **KILLZONE 3.** Technisch het meest indrukwekkend, plus de setting die mij het meest aanspreekt.
2. **CRYSIS 2.** Waar het eerste deel bekend stond om de zware systeemeisen en de voorkeur voor vorm boven inhoud, lijkt het tweede deel alle gaten in te vullen... en hoe. Wederom technisch cutting edge, maar ditmaal met een sterker verhaal en epische cut-scenes.
3. **RAGE.** Het is zonde dat RAGE wat betreft stijl zo veel overeenkomsten vertoont met Fallout New Vegas. Want de game verdient veel aandacht dankzij de schitterende spelwereld en keiharde schiet- en race-actie.



SOCOM 4

CALL OF DUTY VS. MOH

Als het op multiplayer succes aankomt, kan niemand de Call of Duty franchise toppen. Halo is een hele

DIT JAAR UIT

BRINK • PC / PS3 / Xbox 360 • deze herfst (al zien we 'm nog wel slippen)
SOCOM 4: US NAVY SEALS • PS3 • deze herfst
HALO: REACH • Xbox 360 • 14 september
MEDAL OF HONOR • PC / PS3 / Xbox 360 • 15 oktober
CALL OF DUTY: BLACK OPS • PC / PS3 / Xbox 360 • 9 november
CRYSIS 2 • PC / PS3 / Xbox 360 • november / december
BATTLEFIELD BC2: VIETNAM • PC / PS3 / Xbox 360 • deze winter
VANQUISH • PS3 / Xbox 360 • deze winter
F.E.A.R. 3 • PC / PS3 / Xbox 360 • deze winter

VOLGEND JAAR UIT

BULLETSTORM • PC / PS3 / Xbox 360 • 22 februari
KILLZONE 3 • PS3 • februari 2011
GEARS OF WAR 3 • Xbox 360 • 11 april 2011
RAGE • PC / Mac / PS3 / Xbox 360 • 1e helft 2011
GHOST RECON: FUTURE SOLDIER • PC / Xbox 360 / PS3 • 2011
SPEC OPS: THE LINE • PC / PS3 / Xbox 360 • 2011
XCOM • PC / Xbox 360 • 2011
MAX PAYNE 3 • PC / PS3 / Xbox 360 • 2011
BODYCOUNT • PS3 / Xbox 360 • Q1 2011

OVERVLOED


HALO: Reach

dikke tweede qua ongekende online multiplayer populariteit maar CoD blijft de koning. Toch staan sommige fervente CoD spelers in dubio. **Medal of Honor** is namelijk terug. Terwijl Black Ops alleen behind closed doors te zien was, was EA's prime shooter in multiplayer speelbaar voor iedereen die daar zin in had.
Het voelde aan als Modern Warfare gemixt met Battlefield Bad Company 2. The best of both worlds, aldus Maarten. Zo zitten er voertuigen in zoals bij Bad Company 2, maar kom je ook de Red Dot sight, de combo's, frenzy kills, experience en moderne wapens tegen die je direct aan Modern Warfare 2 doen denken (denk 35% BF2 en 65% MW).


Killzone 3

Het speltempo was snel, sneller dan BFBC2, minder snel dan MW2. Of het dit najaar kan opboksen tegen Call of Duty: Black Ops? Misschien. Moderne oorlog spreekt wellicht meer aan dan games in een andere setting, voor wat betreft de multiplayer.


Medal of Honor

Tegelijkertijd is de naam 'Call of Duty' al genoeg voor miljoenen gamers die op dag één de titel in huis halen.

HIGH)TECH

Naast MoH heeft EA nog een hele grote shooter in het vat zitten: **Crysis 2**. Deel 1 was alleen voor PC, maar deel 2 doet ook de PS3 en de Xbox 360 aan.
Grafisch is deze game ook super hightech (vooral op PC) en op PS3 en PC is hij helemaal in 3D te spelen. Wat de multiplayer zal inhouden, is nog supergeheim maar de mensen achter TimeSplitters werken er als apart team aan. De Nanosuit is de grote lokker van Crysis 2 en die is dan ook bruut.
Ook Brink, van de mannen achter **Enemy Territory : Quake Wars**, zette vol in op multiplayer, maar co-op en singleplayer zijn eveneens belangrijk. Met het afwijkende uiterlijk (volwassen cartoony), een hoog customize gehalte en unieke flow doordat je automatisch over en onder hekjes en obstakels springt/glijdt, speelde Brink zichzelf in de kijker, maar of dat genoeg gaat zijn?
Absoluut overtuigend was **Ghost Recon: Future Soldier**. Was de serie voorheen meer hardcore/niche dan Rainbow Six; deze E3 heeft GR: FS een fraai visitekaartje afgegeven dat velen aan zal spreken. Ze komen wel een beetje in het vaarwater van Crysis 2 vanwege de hightech snufjes die de Ghost ter beschikking »


Call of Duty: Black Ops


Crysis 2

DE PU-VILLA: DINSDAG

Naarmate de week vordert, gaat de frequentie van de onderlinge grapjes omhoog, terwijl het niveau ervan juist sterk daalt. Enkele voorbeelden: Jurjen wordt dinsdag wakker met een stoel op z'n hoofd, Maarten beantwoordt elke vraag met 'GAST!', terwijl het ondertussen standaard is dat de chauffeur wegrijdt op het moment dat de rest wil instappen.



TOP 3 SHOOTERS WOUTER

1. **HALO: REACH.** De multiplayer en Firefight modes worden vet, de campaign bevat spacebattles dus dat is vers, nu ben ik alleen nog zwaar benieuwd hoe de ODST-synergie zich vertaalt naar de verhoudingen binnen een team SPARTANS in het verhaal van Reach!
2. **XCOM.** Mijn favoriete turn-based strategygame of all time wordt een bizarre knaller met unieke sfeer en dito graphics. Hopen dat deze game lang en verslavend wordt.
3. **HOMEFRONT.** De gameversie van jaren '80 filmklassieker Red Dawn: origineel en zelfs een tikkeltje controversieel.



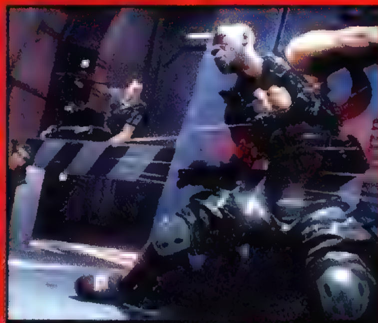
TOP 3 SHOOTERS JAN

1. **RAGE.** Dit is meer dan een shooter, het is een car-combat game, een RPG en de comeback van id Software. Ik heb er waanzinnig veel zin in!
2. **KILLZONE 3.** Oranje Boven. Ik geloof dat ik dit niet meer hoef uit te leggen.
3. **GHOST RECON: FUTURE SOLDIER.** Het beste van Splinter Cell, Ghost Recon en Gears of War verenigd in een explosief geheel.



POWERSPY

[illegible]


Brink


Ghost Recon: Future Soldier


Homefront

» heeft, maar de combi van stealthy gecloaked opereren en intense shootouts met cover (die stuk kan) oogt waanzinnig.

SINGLEPLAYER FOCUS

En dan zijn er nog de shooters die of wel zich volledig focussen op de singleplayer of een unieke setting hebben voor een singleplayer/multiplayer.

Homefront heeft wat dat betreft de beste kaarten. Korea dat Amerika binnen is gevallen, plus het stoeien met een soort op afstand bestuurbare minitank, alsook het filmische karakter maakten deze E3 een diepe indruk.

Apocalypse Now in de woestijn, zo kun je **Spec Ops: The Line** het best omschrijven. Deze shooter kent een zeer grimmig verhaal, heeft de camera heel dicht op de actie, en met Dubai na een gigantische zandstorm, een zeer originele setting. De strijd is keihard. Tijdens de E3 demo werd fosfor ingezet tegen soldaten en burgers. Oorlog op z'n smerigst dus.

F.E.A.R. 3 moet 't vooral hebben van z'n horror en paranormale wezens. Tussen alle moderne oorlogshooters en science-fiction fps heeft F.E.A.R. 3 het meest afwijkende uitgangspunt, ook al borduurt het voort op een franchise. Qua thema en setting biedt het tenminste een alternatief. Hopelijk blijft de titel overeind tussen het najaarsgeweld.

Of **XCOM** wel in dit verhaal thuis hoort, valt nog te bezien, want deze jaren '50 shooter waarin je als special agent tegen buitenaardse dreigingen optreedt, kent ook tactiek, RPG en strategie. Maar bijzonder is de game zeker.

En Vanquish tot slot, moet het vooral hebben van z'n Japanse stijl, het speciale pak van de hoofdpersoon en beeldvullende bosses.


XCOM


Spec Ops: The Line

KWALITEIT ZEGEVIERT

Een ding stelt gerust: alle shooters maakten een solide indruk. Nogmaals, er was geen meuk. Iedere shooter brengt wel iets unieks mee. Dat het wel érg druk wordt in het genre, staat als een paal boven water, maar het is de kwaliteit die zegeviert.

Het worden fantastische tijden voor de schietgrage gamer!


F.E.A.R. 3

TOP 3 SHOOTERS MAARTEN

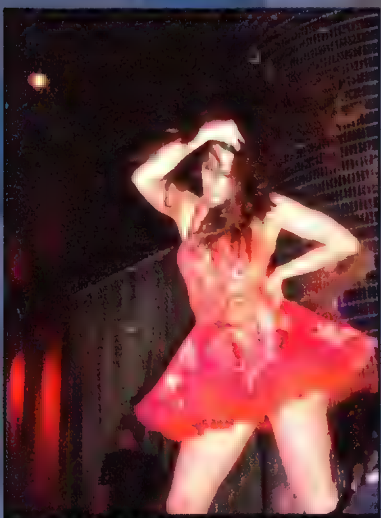
1. **MEDAL OF HONOR.** Dit gaat zo verschrikkelijk hard worden! Beter dan Black Ops online. Nou ja, dat kan ik nog niet met zekerheid zeggen, want de multiplayer van Black Ops heeft nog niemand gespeeld, maar toch heb ik meer vertrouwen in de jarenlange ervaring op topniveau van het team van Dice.
2. **KILLZONE 3.** Zoals Jan in een legendarisch PU-TV item zei: "Onze trots en glorie, VIVA HOLLANDA!" Guerrilla gaat weer vriend en vijand verbazen door Killzone 3 nog weer vetter, heftiger en minder lineair te maken dan z'n voorganger. En het mooie van alles is: je kunt 'm ook in 3D spelen! Deze jongen heeft het gedaan en kan zeggen: het is zo intens, dat hou je nooit die hele game vol zonder aan de beademing te gaan.
3. **CALL OF DUTY: BLACK OPS.** Zo verschrikkelijk bruut als de singleplayer van de nieuwe CoD gaat worden, zie je maar zelden. De ingewanden vliegen in het rond, schreeuwende Vietnamezen en een prachtig helikopter level waarin je heel Laos aan gort schiet. Ik kan niet wachten tot het november is. Maar wacht eens: komt Medal of Honor niet een maand eerder uit? Het antwoord is 'ja!'



E3 2010 PARTY

UBISOFT PARTY

Waar: In een nachtclub annex dakterras van het überhippe W in West Hollywood.
PU crew aanwezig: Alleen Jan, die ouwe ritselaar.
Hapjes: Liflafjes en fingerfood maar wel van goddelijke kwaliteit.
Drank: Open bar, dus van bier tot Wodka Red Bull, tot [illegible] en [illegible] on the rocks.
Vermaak: Fenomenale (paal)danseressen en een hele goede DJ die zelfs Yves Guillemot tot een dansje verleidde.
Celebs: Nope, al hebben de Frag Dolls (zie foto) in Amerika ongeveer dezelfde goddelijke status als de PU redacteuren.
Chicks: De Frag Dolls en opvallend veel aantrekkelijke vrouwelijke Ubisoft dames.
Opmerkelijk: Dat er helemaal geen journalisten aanwezig waren! Hoe heeft Jan zich hier nu weer naar binnen weten te lullen?


Paaldanseres zonder paal. Ze stond er voor...

UBISOFT PARTY

SCORE


Jan met een tweetal Frag Dolls en een gast van Red Steel (zal wel een steelbende zijn).

HALO REACH PARTY

Waar: Een soort nachtclub meets fabriek meets de machinekamer van een schip.
PU crew aanwezig: Alleen Wouter, omringd door Amerikaanse debielen.
Hapjes: Lekker en genoeg om de Groningse boer het avondeten te laten vergeten. Dan heb je een shitload aan fingerfood nodig, geloof ons.
Drank: Open bar. Wouter heeft iets van zes verschillende Yankee-bieren geprobeerd.
Vermaak: Een presentatie van de Firefight mode van Halo: Reach die daarna uitgebreid speelbaar was op diverse pods.
Celebs: Niemand, behalve die rare gast van hiphopgamers.com met z'n Championship Belt over z'n schouder.
Chicks: Een paar ingehuurde snollen om te zorgen dat men niet verdronk in de Halo-geeks.
Opmerkelijk: Wouter haalde niet eens altijd de hoogste score in Firefight! Zoals gezegd: het Halo-geek gehalte was hoog, extreem hoog.

HALO REACH PARTY

SCORE


Alleen maar onbekende mensen op de Halo Reach party, en geeks als Wouter.

REPORT

NINTENDO DRINKS RECEPTION

Waar: De pool area van het veel te populaire W in Westwood. Na 23.00 uur werd er verder gezopen in de daarnaast gelegen Whisky Blue Bar.
PU crew aanwezig: Jurjen was vroeg, Niels volgde later, die had geen zin om langer dan een uur in de rij te staan voor de THQ-party.
Hapjes: Gestoomde tijgergamba's in opgeklopte bieslookpret op een bedje van kortgewroggelde spekconvel, en meer van dattum.
Drank: Open bar, dus kon Jurjen lekker los gaan met whisky, terwijl Niels zich de baco's goed liet smaken.
Vermaak: De stemming was chill, zonder harde muziek, dus lekker veel ruimte om te ademen en te kletsen.
Celebs: Jurjen sprak met vele voorname Nintendo-employees (vooral Japanners), waardoor hij behoorlijk wat dingen te weten kwam die hij eigenlijk niet mocht weten.
Chicks: Een handjevol PR-dames, twee geinige Nederlandse meiden die aan het netwerken waren, daar hield het wel mee op.
Opmerkelijk: Jurjen kreeg een fulltime baan als senior vertaler bij NOE aangeboden, en hij mocht zijn vrouw en kinderen meenemen (maar hij blijft toch liever in Assen en bij de PU).


Jurjen met een Japanner van Nintendo, die 'm stiekem alles vertelde over het aantal polygonen in de nagels van de leeuwin in Lion's Pride: Adventures of the Serengeti.

NINTENDO DRINKS RECEPTION
SCORE

XBOX 360 BEST OF SHOWCASE

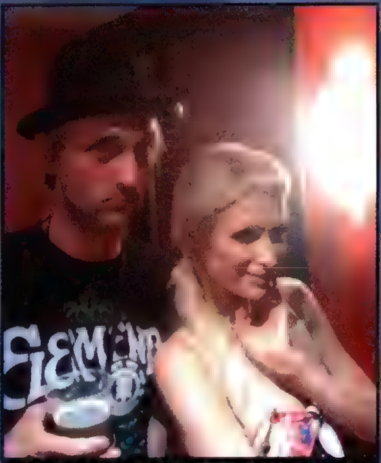
Waar: The Edison, 108 West 2nd Street. Superhippe club waar je normaal niet binnenkomt met sneakers. Voor deze avond maakte men uiteraard een uitzondering.
PU crew aanwezig: Jan!
Hapjes: Luxe fingerfood: visstickjes, vleesspiesjes, gefrituurde bitterballetjes en sesamtoastjes met gevulde hertenvlees.
Drank: Open Bar. Hetgeen te merken was aan de jolige sfeer.
Vermaak: Gezeten in luxe leren fauteuils kon je de Beast mode uit Gears of War 3 spelen, voor de rest speelbaar: twee verschillende segmenten uit Fable III en demo's van NfS: Hot Pursuit, Fallout: New Vegas, Dead Rising 2 en nog een heleboel Xbox 360 games.
Celebs: Ice-T was in da house samen met zijn Coco. De man doet namelijk een stem in Gears of War 3. Voor de rest nog wat andere quasi-bekende gasten, en natuurlijk Cliffy B. en Peter Molyneux.
Chicks: De bardames waren top. "Do you like another vodka red bull, sweety?"
Opmerkelijk: Peter Molyneux die vijf uur achter elkaar interviews gaf aan de internationale pers en maar vriendelijk bleef lachen.


Als je ergens geen trek in hebt tijdens zo'n party is het Ice Tea...

XBOX 360 BEST OF SHOWCASE
SCORE

ACTIVISION PARTY

Waar: In het Staples Centre, de thuishaven van de Lakers. Niet in een lullig kamertje, maar op het veld en de tribunes! Denk groot. En dan nóg groter!
PU crew aanwezig: Jan, Jurjen, Niels, Wouter, Maarten.
Hapjes: Chips, borrelnootjes, chocolade, rozijntjes... ja, écht rozijntjes!
Drank: Vier verschillende merken bier uit de koelkasten van verschillende VIP-lounges.
Vermaak: Een gigantisch concert van Usher, Eminem, Jane's Addiction, Deadmau5, David Guetta, N.E.R.D., Chriss Cornell en nog veel meer fancy artiesten waar we de naam niet eens van kennen.
Celebs: Zoals hierboven: niet te tellen. Uitschieter was Paris Hilton die per se met Maarten op de foto wilde.
Chicks: Paris Hilton. Dat is toch een chick? Oh, en Nicky Hilton en Vanessa Hudgens, die laatste is van High School Musical.
Opmerkelijk: Negenduizend mensen aanwezig. Allemaal pers of Activision party people. Het feestje kostte zes miljoen dollar, maar voor bier hebben Maarten en Wouter alle VIP lounges die niet gebruikt werden afgestruind. Met succes overigens. Jan: "Over deze party wordt nog jaaaaaaaaaren nagepraat... hips!


Het bleek achteraf toch niet Paris Hilton, maar Paris Holiday Inn.


Als er ooit een WK Dom Kijken wordt gehouden, wordt dit de Nederlandse inzending.

ACTIVISION PARTY
SCORE

DE PU-VILLA: WOENSDAG

Eindelijk is je jeugddroom werkelijkheid geworden: je beschikt over een villa met zwembad. Dan zou je verwachten dat die bak water ook wel benut zou worden. Maar dat viel tegen. Alleen Jurjen en Wouter zijn welgeteld één keer in het water geweest. De rest heeft zich beperkt tot een keertje pootjebaden voor de camera. Het terras rechts van het zwembad werd overigens wel goed gebruikt, want daar kon je lekker zuipen en luieren.



KINECT VS.

Gebukt, gesprongen en gezwaaid moest er worden deze E3, want de strijd om wie het hardst over de Wii heen kan walsen is aan. Jan en Wouter bekeken of Move van Sony en Kinect van Microsoft in staat zijn om straks hun luie reet in beweging te krijgen.



TECHNIEK & NAUWKEURIGHEID

Wouter: Laat ik maar meteen zeggen dat ik de technologie achter Kinect een stuk indrukwekkender vind dan die van Move. Die shit is gewoon een stuk meer futuristisch en je hebt er bovendien geen rondslingerende, lelijke apparaten voor nodig.

Jan: Ja en nee. Met name Your Shape: Fitness Evolved voor Kinect was angstaanjagend nauwkeurig. De titel scande zelfs de vorm van je kleding en de manier waarop het om je lichaam valt. Dance Central, Kinectimals en Joyride vond ik ook goed uit de verf komen, terwijl ik bij andere titels de willekeurigheid nogal groot vond en soms ook lichte vertraging bemerkte.

Bij Move is het nog meer een mixed bag. De minigames registreren je bewegingen goed maar die knullige vechtgame werkte niet. Ook Heavy Rain kun je inmiddels spelen met Move maar dat maakt het spel eerder lastiger. Socom 4 daarentegen werkt weer behoorlijk en dat is knap voor een relatief complexe game. Tiger Woods met Move is een inkoppertje, alleen daar bemerkte ik weer de nodige vertraging. Jammer.

Wouter: Jammer vind ik vooral dat die vechtgame niet lekker werkte. Dat was voor mij het laatste bastion van de hardcoreheid in dit hele beweegverhaal. Hoe bruut was het geweest als je op geloofwaardige wijze de kinnen en levers van je tegenstander naar de tering kon uppercutten in een ruige bokssimulator? Maar nee hoor: alleen die simpele sport- en andere shitgames werken fatsoenlijk. We hebben toch al een Wii? Denken ze een andere doelgroep te kunnen bereiken? Lijkt me fucking sterk.





De Move toepassingen zien er soms iets spectaculairder uit dan ze zijn...

VOOR WIE?

Jan: Volgens mij hoorde ik jou tijdens de presentatie van Dance Central voor Kinect duidelijk zeggen: "Ik zie mezelf dit nog wel spelen". Of was dat in een vlaag van verstandsverbijstering? En wat maakt deze dansgame anders dan SingStar Dance bijvoorbeeld, waar je - toegegeven - nog wel een Move controller voor vast moet houden? Is er hoop dat Kinect dan wel Move toch jouw hardcore hart gaan verwarmen?

Wouter: Ik zie mezelf Dance Central nog wel spelen met m'n vriendin, ja. Het is leuk dat ik iets casuals met haar kan doen zonder dat ik sterf van schaamte. En het is anders dan al die andere dansgames omdat je dansbewegingen daadwerkelijk geregistreerd worden in plaats van alleen de plek waar je je handen met de controller erin heen zwaait. Daarom zie ik nog wel iets in Kinect, vanwege de potentie van de technologie en omdat er nog wel een paar titels bij zitten die toegevoegde waarde hebben, zoals dat Yoga en die Nintendogs



Dance Central is anders dan andere dansgames. Dat zie je meteen... Hiermee sta je niet voor lul.

"AFGAANDE OP DE GERUCHTEN ROND KINECT EN DE FEITEN VAN MOVE: BEST DUUR."

MOVE

WOUTER EN JAN SPRINGEN EN ZWAAIEN

on steroids: Kinectimals. Niet dat het ook maar iets te maken heeft met de computergames waar ik me compleet in kan verliezen.
Jan: Move daarentegen implementeert het ook in een aantal core games zoals Socom 4, Gran Turismo 5, Resident Evil Gold Edition, NBA 2K11 en LittleBigPlanet 2. De tijd zal leren of dit echt goed werkt en iets toevoegt. Kinect richt zich vooralsnog echt puur en volledig op de casual gamer.

DE TOEKOMST

Wouter: Move richt zich dus wat meer op de coregames, maar we weten allemaal hoe het afliep met de SixAxis en diens 'verplicht nummertje ondersteuning' in bijvoorbeeld Uncharted en Killzone 2. Met de Move wordt natuurlijk hoger ingezet en je kan er ook heel wat interessantere trucjes mee uithalen, maar ik hoor van veel gamers dat ze liever op hun luie reet zitten te gamen.
En wat betreft Kinect: zullen daar uiteindelijk ook niet wat hardere titels voor uitkomen of is de toon al gezet? Wat denkt u, heer Meijroos, wat zal de toekomst brengen voor beide platforms?
Jan: In 2009 maakte Peter Molyneux diepe indruk op mij met Milo & Kate. Deze 'game' liet daadwerkelijk zien wat voor bizarre dingen er in theorie mogelijk zijn met Kinect. Dat Milo & Kate dit jaar schitterde door afwezigheid geeft te denken, maar als we dergelijke games op die wijze tot wasdom zien komen, geloof ik wel in Kinect.
Bij Move heb ik overall een Wii HD gevoel, met de aantekening dat ik nog veel te weinig hardcore games heb gespeeld die Move ondersteunen. Sony moet inderdaad wel oppassen dat het in dat segment geen verplicht nummertje wordt. Die schijn hebben ze nu tegen.
Wouter: Gamen is voor mij achterover op de bank hangen. Ik merkte al bij Guitar Hero en bij het spelen met de Wii dat staand relaxen niet mijn ding is. En als je nagaat dat je niet op de bank zittend met de Kinect kan spelen, dat Move Wii HD is en dat het enige coole van het ding, het boksen, niet werkt, dan zijn mijn twijfels groot. Het lijken me hebbedingetjes, en de Kinect wil ik dan net even wat liever hebben dan die gloeiende bolcontrollers.

LAUNCHES?

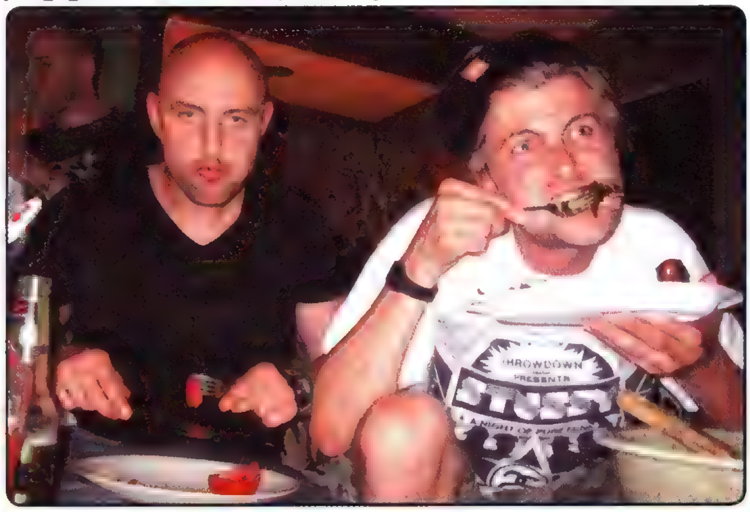
PlayStation Move verschijnt 15 september in Europa, Kinect ziet hier rond half november het licht.

DE PRIJS

Jan: Uiteindelijk zal de prijs ook een grote rol spelen in het beoogde succes van Sony en Microsoft. Een officiële prijs voor Kinect is er echter nog niet. De Move controller gaat 39,99 euro kosten, dat is zonder Eye en zonder Navigation controller. En als je met z'n tweeën wilt spelen, ben je in het goedkoopste geval dus 80 euro kwijt maar dan moet je wel al een Eye in je bezit hebben. Anders mag je nog eens lappen. Afgaande op de geruchten rond Kinect (waarin gesproken wordt over een prijs van rond de 150 dollar) en de feiten van Move, denk ik: best duur.
Wouter: Voor apparaten die niet eens op zichzelf staande spelcomputers zijn, is dat inderdaad niet cheapo. Op Bol.com stond ooit (ongeveer twee seconden voordat het er panisch vanaf gerukt werd) dat Project Natal 80 euro zou gaan kosten. Aangezien je daar niets bij hoeft te kopen, leek me dat een prima prijs, maar veel hoger moeten ze niet gaan zitten. Ja toch, centennaaier Meijroos?
Jan: Inderdaad 80 euro was een hele mooie prijs geweest, helemaal als je beseft dat je met vier man kunt spelen, zonder aanvullende kosten. Bij Move zijn er veel verkapte kosten. Maar de laatste info die ik heb gekregen, spreekt toch echt van een "estimated price" van 150 dollar (ongeveer 130-140 euro) en ik denk dat Microsoft er een behoorlijke kluif aan zal krijgen om het apparaat voor die prijs aan de man te brengen.

DE PU-VILLA: DONDERDAG

Meestal werd buiten de deur gegeten, maar op donderdag waren de jongens al die vette feestjes en luxe etentjes wel zat. Niels ging heerlijk verantwoord koken, dus werden er spareribs en vrijwel verkoolde worstjes gegeten. Inclusief een paar stukjes tomaat voor de vitamines.





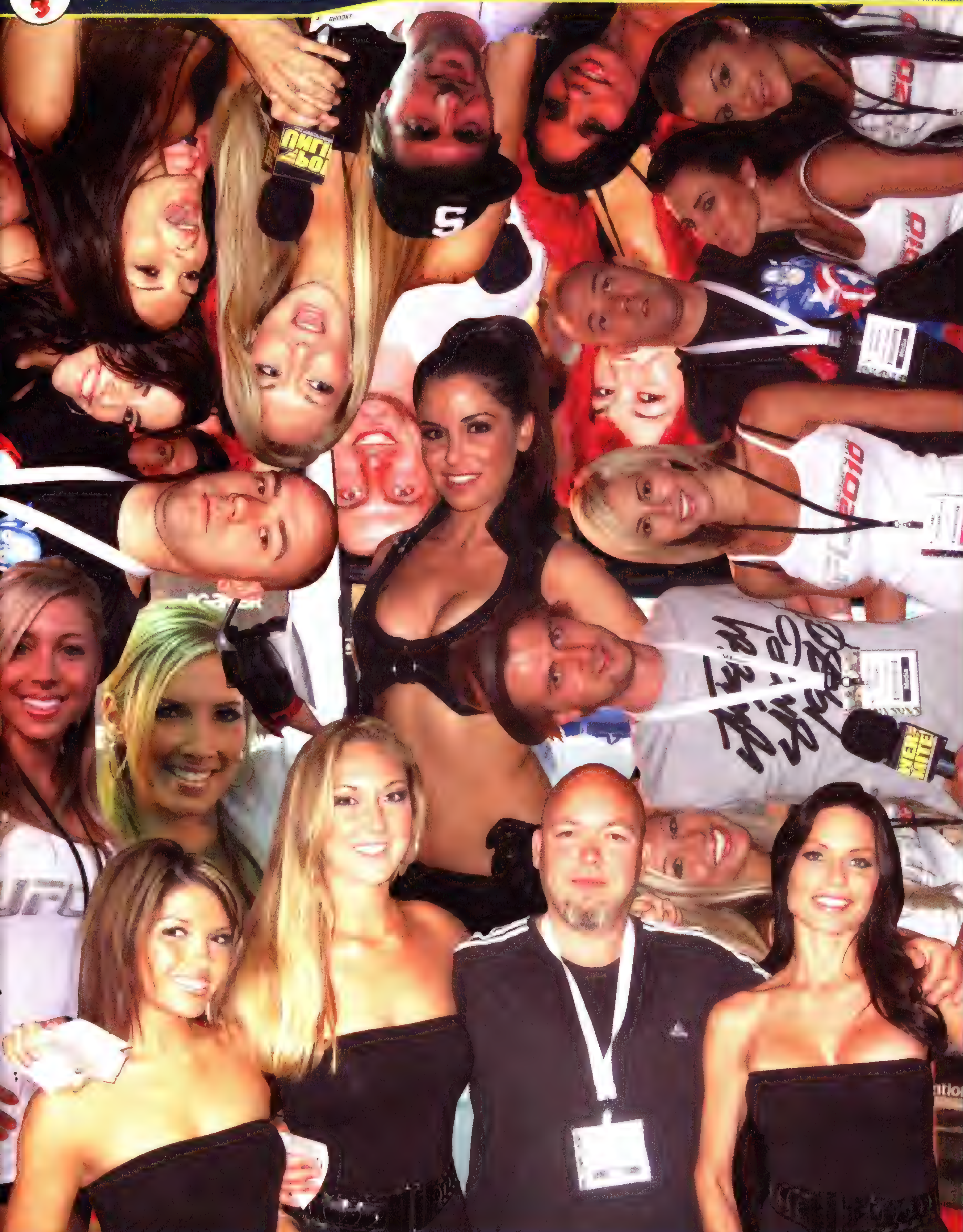
Tiger Woods met Move? Nee, tijgertjes aaien met Kinect.



Sturen zonder stuur, da's toch nep? Mag ik dat zeggen? Ja, dat mag ik zeggen!



SAMSUNG FULL HD
3D
8700 Serie LED
Een nieuwe Dimensie in televisie
Samsung introduceert de ultieme televisie. Perfecte beeldkwaliteit krijgt een nieuwe dimensie dankzij de levensechte 3D ervaring.
Samsung 3D in Full HD moet u zien om te geloven: www.samsung.com
LED TV SERIES 8
MEDIA TOTAAL AWARD BESTE VAN 2010
SAMSUNG
TURN ON TOMORROW
Kom voor een 3D ervaring naar onze Samsung 3D store in de P.C. Hooftstraat nr 48



ALLES OVER

Vriend en vijand zijn het er wel over eens: de 3DS was de meest spectaculaire openbaring van de E3 2010. Dus leek het ons niet meer dan gepast om het ding eens wat nader aan jullie voor te stellen op twee, helaas tweedimensionale, pagina's. Here we go!


Kid Icarus Uprising

DE WERKELIJKHEID VERANDEREN

Als je in de 3D-camerastand via het bovenste scherm de wereld om je heen bekijkt, wordt deze meteen al in 3D getoond. Vervolgens kan de 3DS ook 3D objecten op bepaalde vlakken in je omgeving plakken, zoals Jurjen ontdekte toen hij plots een grote draak uit het tafeltje voor hem zag verschijnen. We zijn razend benieuwd op wat voor manieren Nintendo en andere developers dit soort 'augmented reality'-mogelijkheden in werkelijke games gaan benutten.


Metal Gear Solid 3DS: The Naked Sample

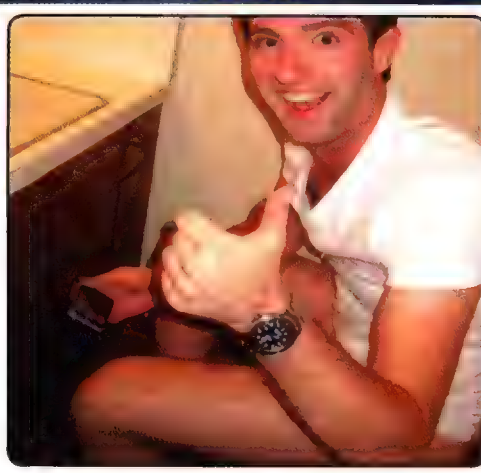

Dead or Alive 3D

ENKELE SPECS

Design: Het op de E3 getoonde design is een prototype, en dus nog niet definitief. Gelukkig maar, want het kan allemaal nog wel wat strakker. De glimmende coating kwam wat blikkerig over, al was de oranje/goud-versie wel erg fraai.
Formaat (gesloten): 13 cm x 7 cm x 2 cm (vergelijkbaar met DS Lite en DSi).
Gewicht: Ongeveer 225 gram.
Backwards compatibility DS games: Volledig, dus alle DS Game Cards kunnen erop gespeeld worden (al zal de ervaring van games waarbij de DS als boek moet worden vastgehouden minder comfortabel zijn).
Backwards compatability DSiWare: Nintendo zoekt naar een oplossing om dit mogelijk te maken, maar verwacht daar niet te veel van.
Release: Uiterlijk 31 maart 2011 is de 3DS te koop in Europa. Misschien dat ie eind dit jaar al bij ons of in andere regio's verschijnt.
Batterijduur: 10 - 15 uur spelen met een volledig opgeladen batterij.
Onderste scherm: Touchscreen met een beelddiagonaal van 7,7 cm. Geen 3D-weergave mogelijk. Resolutie: 320 x 240 pixels.
Bovenste scherm: 3D-breedbeeldscherm met een beelddiagonaal van 9 cm. Reageert niet op aanrakingen. Resolutie 800 x 240 pixels (doordat elk oog in de breedte 400 van de 800 pixels krijgt toegestuurd voor het 3D-effect, is de zichtbare resolutie 400 x 240 pixels).
Camera's: Drie stuks, één aan de binnenkant om je eigen smoelwerk op de foto te zetten, twee stuks aan de buitenkant om 3D-foto's te maken van objecten in je omgeving. Die 3D-foto's ogen spectaculair maar niet erg scherp, dankzij de lachwekkende resolutie van 0,3 megapixel die ze ondersteunen.
Besturingsopties: Touchscreen, accelerometer, ingebouwde microfoon, motion sensor, alle bekende knoppen en een nieuwe analoge stick (wordt ook wel Slide Pad genoemd) die zich verdomd lekker laat hanteren. Het schuifstickje heeft namelijk een holte waar je duim mooi in past en hij duwt nauwelijks terug, zodat je nooit het idee krijgt dat je duim eraf dreigt te glijden. Heerlijk.
Communicatie met andere 3DS-systemen: Lokaal draadloos of via internet (godzijdank nu ook bij gebruik van WPA/WPA2). Uitgeschakelde systemen staan stiekem nog in de slaapstand, zodat elkaar passerende 3DS-systemen in het geniep spelgegevens (hondjes, scores, items) kunnen uitwisselen, of nieuwe content van Nintendo automatisch via WiFi kan binnenkomen. Dit zou ook wel eens een belangrijke rol kunnen spelen bij de bestrijding van kopieerpraktijken.
Extraatje: Aan de rechterkant bevindt zich een 3D Depth Slider die je traploos het 3D-effect laat in- of uitschakelen.
Prijs: Niet bekend, maar schrik niet: iets in de buurt van de 249 euro is zeer waarschijnlijk.

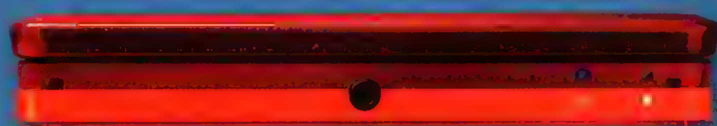
DE PU-VILLA: VRIJDAG

Waar de jongens op de eerste dagen nog een beetje rekening met elkaar leken te houden, was dat op de laatste dag wel anders. Een enkeling (zoals hier cameraman Joris) vond het uiteindelijk zelfs niet meer nodig de deur op slot te draaien als er - naar eigen zeggen - weer eens een bruine trui gebreid moest worden.



DE 3DS





GAMES SPELEN

Games spelen in 3D is niet alleen mooier, meeslepender en spectaculairder; het beter kunnen inschatten van diepte kan ook speltechnische voordelen opleveren, zoals we merkten bij het vliegen in Pilot Wings, het ontwijken van objecten in Star Fox, of het springen tussen zwevende platformen in een demootje dat geen naam had.
De lijst met aangekondigde software bevat al vele games die we dolgraag in 3D willen spelen, zoals Kid Icarus Uprising, Paper Mario, Resident Evil Revelations, Pilotwings Resort en Street Fighter IV.

"DE LINE-UP IS BIJNA TE MOOI OM WAAR TE ZIJN."



FILMS KIJKEN

Geen zin om te gamen? Dan download je toch even een 3D-film? Nintendo heeft inmiddels al deals gesloten met Disney, Dreamworks en Warner Bros. voor het leveren van downloadable films, dus kunnen we in elk geval veel CGI-films in 3D gaan bekijken. We gingen op de E3 al even eyes-on met trailers van de 3D-films Tangled en How to Train Your Dragon, en het effect was zonder meer overtuigend.

DE PROCESSOR: KRACHTIG DING MET VEEL INGEBAKKEN EFFECTEN

De processor is er eentje uit de Pica200-serie van Digital Media Professionals. Het is een behoorlijk krachtig ding, goed voor 15,3 miljoen polygonen per seconde met een native kloksnelheid van 200 MHz. Graphics van niveau PSP/Wii zijn hiermee prima te realiseren, zoals al bleek uit de demo van Metal Gear Solid. Los van de rauwe rekenkracht, is de processor bij uitstek geschikt voor een portable omdat er allerlei blitse visuele effecten standaard in de hardware zijn gebakken. Ontwikkelaars hoeven dus geen extra programmeerwerk te verrichten om trillende randjes weg te werken, diepe/zachte schaduwen en spiegelingen toe te voegen of ervoor te zorgen dat licht op realistische wijze door halftransparante oppervlakken (huid, marmer, bladeren) wordt geabsorbeerd en verspreid. Dat doet de hardware al. Dit betekent dat ontwikkelaars in korte tijd indrukwekkende resultaten kunnen neerzetten. En, misschien nog wel belangrijker voor een portable: de ingebakken effecten eisen minder van de processor dan wanneer deze softwarematig moeten worden gerealiseerd, met minder stroomverbruik en dus een langere batterijduur als resultaat.


Paper Mario

CONCLUSIE

Het is echt een veel krachtiger apparaat dan z'n voorganger. Games zien er veel mooier uit en de line-up is bijna te mooi om waar te zijn. Het 3D aspect is bijzonder knap en een mooie toevoeging, maar heeft in mijn ogen als zwakte dat je er recht voor moet zitten.


MAARTEN

CONCLUSIE

Ja, dat je er recht voor moet zitten en soms de afstand tussen je ogen en het apparaat moet aanpassen, zijn wel nadelen maar heb je dat eenmaal voor elkaar dan is het resultaat ook ronduit spectaculair. Voor mij als Nintendo-fan is het ding dankzij die vele vette franchises die naar de 3DS komen natuurlijk sowieso al geweldig.


JURJEN

CONCLUSIE

Ik ben erg onder de indruk. De grafische kracht doet in sommige titels niet onder voor die van de PSP, en het 3D effect werkt echt! Diepte voegt daadwerkelijk iets toe. Je zit nog meer in de game, maar ook voor puzzels en actietitels biedt het letterlijk en figuurlijk een heel nieuwe dimensie.


JAN

CONCLUSIE

Ik ben het helemaal eens met wat hierboven al is gezegd. Alleen... het bovenste scherm had van mij nog wel een tikkie groter gemogen. Een gemis waar een toekomstige versie van de 3DS vast op in zal springen. 3DS XL?


STEVEN

CONCLUSIE

Ik zal heel eerlijk zijn, ik speel momenteel meer op mijn PSP dan op mijn DS. Maar toen ik Kid Icarus voorbij zag vliegen, Snake rond zag kruipen en de lovende verhalen hoorde vanaf de E3 was ik helemaal verkocht. Ik wil het meemaken, ik wil het zien, spelen, vasthouden en beleven!


JEROEN

3D GAMING HOOFDTHEMA VAN DE E3

Naast first-person shooters was er nóg een overduidelijk thema deze E3: 3D gaming. Je kon er simpelweg niet omheen.

Overal op en rond de beursvloer werd je geconfronteerd met het fenomeen 3D. Posters, flyers, gigantische spandoeken... het viel niet te negeren. Verder introduceerde Nintendo natuurlijk de 3DS (3D zonder brilletje), terwijl Sony iedereen op hun persconferentie een brilletje gaf om op een reusachtig scherm Killzone 3 in 3D te bekijken.
Ook op de Sony stand kon volop in 3D worden gespeeld met games als Killzone 3, GT 5 en MotorStorm: Apocalypse.
De vraag is dan ook niet meer óf 3D de toekomst is van gaming; de vraag is: begint die toekomst van 3D gaming met een brilletje, of blijft de grote doorbraak juist uit tot er geen brilletje meer nodig is?

> "DAT UITEINDELIJK IEDERE GAMER ZIJN BEHOEFTE IN 3D ZAL DOEN, IS INMIDDELS WEL DUIDELIJK..."

NOODZAKELIJK KWAAD

Het is niet Nintendo dat voor dit vraagstuk heeft gezorgd, hoor. Ook al voor het nieuws over de 3DS werd het brilletje al gezien als een noodzakelijk kwaad.
Maar het is niet verwonderlijk dat Sony het 3D tijdperk nu al probeert in te luiden. De PS3 kan immers dienen als Blu-Ray speler die in staat is 3D films af te spelen, en Sony zelf is gebaat bij de verkoop van hun 3D TV's. Het is echter goed mogelijk dat de hardcore gamers als zogeheten 'early adopters' in kleine getale van 3D gaming zullen genieten, maar het grote publiek toch echt pas over een paar jaar inhaakt als de techniek zonder bril doorbreekt. En ja, die techniek is op komst. Maar daar komen we zo op terug.



Sony was 3D keihard aan het pushen in LA.


Dr. Spock uit Star Trek doet net alsof hij 3D nog helemaal niet kent... right!

OVERROMPELD

Eerst de glorie van 3D gaming op de PS3. Want of het nou een grote of kleine groep gamers is die straks van 3D gaat genieten, het aantal doet niets af aan de ervaring. Killzone 3 in 3D is namelijk zonder enige twijfel een van de indrukwekkendste ervaringen die deze E3 te bieden had. Het is grafisch sowieso een ongekend spektakel, maar in 3D word je volledig overrompeld door de beelden en de actie. Je zou haast zeggen dat 3D de manier is waarop 3D graphics altijd al bedoeld zijn. Elk element van de spelwereld komt nóg beter tot zijn recht.
Maar het spelen in 3D komt ook de gameplay ten goede. Het inschatten van afstand en richten in 3D voelt natuurlijker. Ach, eigenlijk speelt elke game met een first- of third-person camera die achter het personage hangt, lekkerder in 3D.

ONZEKERHEID

Naast Sony komen ook andere partijen met 3D titels. Zo knalt Crysis 2 eveneens stevig weg in 3D, en omdat 3D ook al zijn weg heeft gevonden naar de PC, wordt de markt alleen maar groter.
Maar net zoals met de opkomst van HD games en HD TV's, is het de vraag hoeveel mensen bereid zijn nu over te stappen op een 3D TV. Een keuze die extra lastig wordt gemaakt door de onzekerheid die nog heerst over de vorm van de techniek. Het is natuurlijk zuur om nu een dikke 3D TV te kopen en volgend jaar modellen te zien verschijnen waar je geen brilletje meer bij nodig hebt.



Racen in 3D. Gelukkig mèt een stuur.


Als die 3D shit nou echt aanslaat, moeten we de PU dan met een brilletje gaan leveren?



Je moet niet álles in 3D willen zien.



Als die gasten op je af komen, loopt het in 3D door je broek.

Zo was in LA Metro 2033 speelbaar in 3D op een prototype scherm dat een brilletje overbodig maakt. Er was weinig te ontdekken over het merk, maar speurhond Jurjen zag op de achterkant een Nvidia logo. Ook Philips zou in 2011 een soortgelijk scherm presenteren, en dan is het een kwestie van tijd voordat de hele industrie volgt.

KIJKHOEK

Grote schermen die 3D beelden tonen zonder brilletje hebben echter nog niet de vereiste kwaliteit. Op een kleiner scherm als dat van de DS is het kennelijk makkelijker om deze techniek te perfectioneren. Bij de 3DS bevindt de extra diepte van de beelden zich achter het scherm. Maar bij de 3D variant met een bril hebben we het idee dat een gedeelte van de beelden uít het scherm komt. Dat is uiteindelijk ook hoe we de techniek voor consoles zonder bril het liefst zouden zien. Maar de kijkhoek is momenteel nog van grote invloed op de ervaring. En op dit gebied komt nieuws van Microsoft, dat (buiten de beurs om) een deal aankondigde met LG om hun 3D TV's te gaan bundelen met 360 consoles. En nu er een nieuwe 360 is zonder technische aanpassingen, kan het niet anders dan dat de huidige hardware het ondersteunt. Interessant in dat opzicht is het feit dat Microsoft bezig is met een techniek die het probleem van de beperkte kijkhoek van 3D TV's, en met name 3D TV's waarbij geen bril nodig is, uit de wereld moet helpen. Door middel van een speciale camera wordt de positie van de kijker nauwkeurig in kaart gebracht, en wordt het 3D effect letterlijk bij je naar binnen gegoten. Hmmm, een speciale camera? Zou een dergelijke techniek naar Kinect worden overgezet? Terwijl Nintendo en Sony de E3 2010 domineerden op 3D gebied, zou het zo maar Microsoft kunnen zijn die met de beste techniek voor 3D op de TV zonder bril op de proppen komt. Maar of het nou met of zonder bril gaat zijn, op de TV of op een handheld; dat uiteindelijk iedere gamer zijn behoefte in 3D zal doen, is inmiddels wel duidelijk...

E3 TOPPERS &



DE TOP 5 & FLOP 3 VAN JAN

TOP

De E3 is terug! niet qua verrassingen, maar wel qua overall aanbod van topgames, feestjes en sfeer. Het is de eerste keer in LA dat ik games simpelweg heb moeten overslaan en feestjes heb moeten missen omdat het aanbod in beide gevallen te groot was.

Shooter Galore. Een van mijn favoriete genres was in alle soorten en maten vertegenwoordigd en in bijna alle gevallen was de kwaliteit uitzonderlijk hoog. Titels met verslavende multiplayer modes, epische slotstukken van majestueuze reeksen, technische hoogstandjes, originele verhaallijnen. Wat een rijk aanbod!

3DS. Nintendo is opnieuw de grote innovator en de nieuwe handheld is erg indrukwekkend. Grappig ook het daaraan gekoppelde opportunisme van de game-industrie. Wilde een half jaar geleden bijna niemand nog iets te maken hebben met de DS vanwege de R4 piraterij, nu staan alle third-party uitgevers te dringen om 3DS launchgames klaar te stomen.

Killzone 3. Oranje boven in Los Angeles en meest indrukwekkende game tijdens de Sony persconferentie.

Villa in de Hollywood Hills als uitvalsbasis om heel hard te werken, heel hard te lachen, heel veel te drinken en heel veel geld te verliezen met pokeren.

FLOP

1. De RTS heeft zijn glorietijd onderhand wel gehad. Gelukkig dat Shogun II: Total War flink kont schopte en dat StarCraft II bijna op mijn PC draait, anders had ik het genre na deze E3 dood verklaard.
2. Speaking of which… waar was Blizzard? Natuurlijk, BlizzCon, eigen feestje, leuk hoor… maar het getuigt toch van enig dedain om de grootste gamebeurs op aarde te negeren. Hetzelfde geldt voor Rockstar die vroeger nog wel eens in een hotel naast het beursgebouw met een scoop op de proppen kwam, maar nu schitterde door afwezigheid. Nep.
3. Geen Thief 4, geen The Last Guardian en geen Half-Life 2: Episode 3!

DE TOP 5 & FLOP 3 VAN JURJEN

TOP

Leukere samenwerking dan ooit met de andere PU-mannen dankzij ons gezellige samenzijn in die lekker luxe villa. Wat mij betreft absoluut voor herhaling vatbaar.

De lancering van de 3DS, dat mag ondertussen wel duidelijk zijn. Over vijf jaar zijn we natuurlijk allemaal weer vergeten dat Nintendo de eerste was met een 3D-schermpje, maar ze zijn deze E3 toch maar mooi weer even met 'the next big thing' gekomen. En het werkt! Het is leuk! Het sprankelt!

Terugkeer van veel klassieke games waar ik warme herinneringen aan heb (GoldenEye 007, Castlevania, Kid Icarus, Donkey Kong Country, Paper Mario, Starfox 64, Ocarina of Time, Kirby, Zelda, enz. enz.). Misschien niet origineel, maar fuck it, ik wil die shit spelen.

Devil's Third. Die gekke Itagaki flikt het 'm weer. Check die trailer dan! Daar kunnen de zogenaamd stijlvolle moves in Metroid Other M (van zijn voormalig werkgever Team Ninja) dus echt niet aan tippen.

Te veel feestjes en etentjes om op te noemen of te bezoeken. Het was weer een échte E3!

FLOP

1. Geen nieuwe franchises van Nintendo. Ik wil wel weer eens wat nieuwe gezichten zien in de wereld van Nintendo. En dan bedoel ik geen katten of Mii-personages!
2. Geen iPad kunnen kopen. Dat kreng was overal uitverkocht. En ondertussen is dat ding natuurlijk alweer achterhaald, met zo'n ouderwets 2D-scherm.
3. Eigenlijk is dit (weer) een verkapt compliment aan Nintendo, maar ik vond het jammer dat de andere ontwikkelaars zo'n beetje al hun grote dingen al weken of maanden voor de E3 hadden laten zien. Zo viel er weinig te ontdekken!



DE TOP 5 & FLOP 3 VAN WOUTER

TOP

Na 2009 overgeslagen te hebben en in 2008 alleen met JJ in Compton Inn te zijn verbleven, gedurende een E3 die slechts uit peeskamertjes en een beursvloer van twee vierkante meter bestond, was het dikke shit om weer met een hele crew LA te bestormen. Met een beurs die me ook nog deed denken aan de glorie van die van 2006.

Qua stad is Los Angeles een stinkende hoop scheisse, maar in Los Feliz, in de beboste heuvels waar ons 70's Boogie Nights huis stond, was het heus chill.

Ik hou van aangename verrassingen! Het feit dat True Crime na twee fucking rukke games met Hong Kong best vet lijkt te worden en dat ook een RPG van een kermisritje, Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned, potentie heeft, stemt Wouter tevreden!

Tja, wat kan ik zeggen; ik ben een materialist. Heel Los Angelanus kon mij dus horen schreeuwen van blijdschap toen ik aan het einde van de Microsoft persconferentie te horen kreeg dat ik een Xbox Slim had gescoord. Sommigen mogen misschien zeggen dat ik daarmee mijn journalistieke integriteit achterlaat, maar die laat ik maar lullen met hun onbegrijpelijke woorden.

PU.nl was nog nooit zo vadsig gevuld tijdens een E3, met afschuwelijk veel nieuws en maarliefst ZEVEN fucking PU-TV items! Niet te filmen…

FLOP

1. Maarten die om de vijf seconden de foto waarop hij met Paris Hilton stond in m'n gezicht duwde. Not funny!
2. Als enige 'journo' (zoals sommigen ons noemen) met zeven Japanners en een vertaalstertje in een klein kamertje zitten, lullend over een game die me echt voor geen millimeter boeide. Ongemakkelijk!
3. Te weinig kunnen genieten van de Amerikaanse cuisine, zoals chilli fries, jelly donuts, peanutbutter milkshakes, breakfast pizza's, beef jerky, nacho's met vloeibare cheddar en meer van zulks ontzettend lekkere ranzigheid.

FLOPPERS

DE TOP 5 & FLOP 3 VAN STEVEN

De 3DS! De verwachtingen waren hooggespannen. 3D is een graag geziene gast in de videogame-industrie, en al helemaal als zijn vervelende vriend de bril thuis blijft. De 3DS imponeerde iedereen met zijn overtuigende 3D effect, grafische kracht en indrukwekkende lijst aan geplande titels.

Een Nederlandse game als een van de hoogtepunten van de beurs! Killzone 3 in 3D was op technisch gebied ongeëvenaard. De game is opnieuw een mijlpaal op grafisch gebied voor de PS3.

Nintendo is nog altijd de grote vernieuwer in de industrie. Met de 3DS bewijzen ze op handheld gebied koning te zijn, maar er waren ditmaal ook vele interessante games voor de Wii aanwezig. En met name Kirby's Epic Yarn verdient een pluim voor de ongekend originele vormgeving en gameplay. Een game zoals alleen Nintendo ze kan maken.

Persoonlijk vind ik dat Dead Space redelijk ondergewaardeerd is. Ik heb dan ook de PC versie gespeeld, die visueel en op gebied van besturing superieur is aan de console versie. Maar het verrassend spectaculaire vervolg zal aan iedereen bewijzen dat het een AAA serie is.

Wie het kleine niet eert... Op de Microsoft stand kwam ik een oude bekende tegen. Ooit opgedoken als spraakmakend internetfilmpje in demo vorm, is Limbo inmiddels uitgegroeid tot volwaardige game die deze zomer op XBLA te vinden zal zijn. Vergeet alle shooters, Limbo is de shit.

FLOP

1. Kom op nou Sony! Waar was The Last Guardian?!? Ik begrijp dat er nog iets over moet blijven voor Keulen en de Tokyo Game Show, maar met die game op de stand was de line-up een stukkie sterker geweest.
2. De airco's. In heel LA word je geteisterd door kouwe lucht die snoeihard in je nek blaast. In combinatie met twaalf uur vliegen, een jetlag en extreem drukke dagen, kom ik er nooit zonder verkoudheid vanaf.
3. Ik hoopte stiekem echt op een Wii HD. Kirby zag er prima uit, maar bij veel van de andere schitterende Nintendo titels merkte ik dat ik toch stiekem fantaseerde over de beelden in HD. Met name de nieuwe Zelda zou een High Def make-over niet misstaan.

DE TOP 5 & FLOP 3 VAN MAARTEN

De opening van de Sony presentatie met Killzone 3. Wij Nederlanders verzorgen op dit moment gewoon de grootste Sony titel. Hoe vet is dat? En dan Jan die tijdens deze presentatie begint te schreeuwen als een dwaas! Het was een gouden moment.

De Activision party was niet te overtreffen. Het blik artiesten dat werd opengetrokken was indrukwekkend. Maar het mooiste was nog wel dat ik op de foto sta met Paris Hilton. Nu is dat inderdaad niet zo verschrikkelijk bijzonder, maar de reactie van Wouter bij het zien van die pica wel. "WAAR ISSE!? IK MOET OOK!"

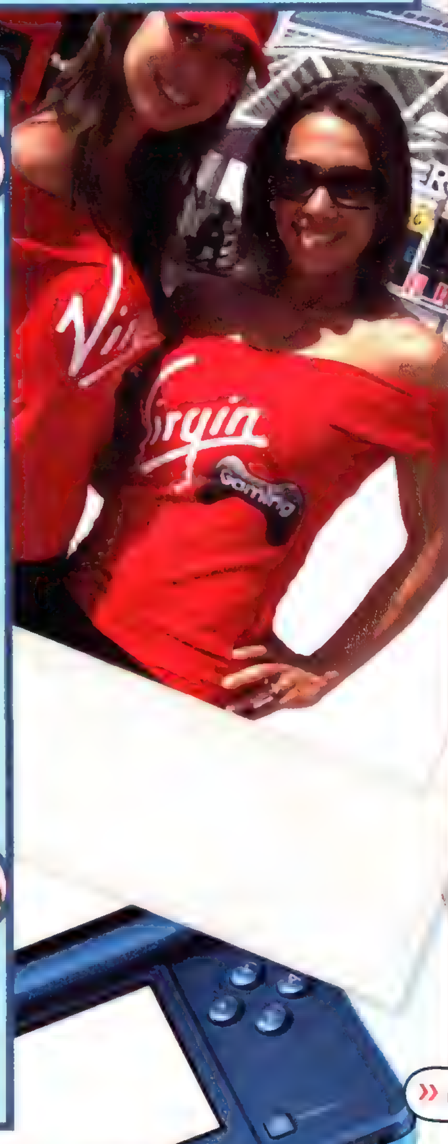
De villa. De 70's verblijfplaats in Los Feliz (nabij Hollywood) was een locatie die Jan omtoverde in een bijdehante kleuter met streken waar ze in 1972 misschien best om hadden kunnen lachen. Maar eigenlijk was iedereen weer even jong tijdens de E3. Het enige verschil is dat Wouter en ik ook echt jong *zijn*! =)

Kevin Butler tijdens de Sony persconferentie. Ik ben van mening dat Amerikanen geen humor hebben, maar deze man is een uitzondering. Hij maakte keer op keer de zaal aan het lachen. Nu is dat natuurlijk allemaal uitgeschreven en ingestudeerd, maar we hebben toch gelachen met z'n allen. En dat is belangrijk.

Veel vette games. Veel franchises die nieuw leven ingeblazen worden. Zoals Need for Speed Hot Pursuit en Medal of Honor. Maar ook Donkey Kong Country Returns. Wat een heerlijke games waren dat. Oh, en ik steel hier nog even een puntje extra: de booth babes zijn weer helemaal terug! Chicks waren bij vlagen zelfs über hot!

FLOP

1. Het traagste internet van de wereld. Bellen in het stenen tijdperk ging nog sneller. Kun je je voorstellen hoe frustrerend het was om de PU-TV items te uploaden!?
2. We wisten van tevoren natuurlijk al dat er weinig aankondigingen zouden zijn, maar toch. Het was vroeger altijd zo tof dat iedereen de hele E3 over één bepaalde onthulling aan het lullen was. Dat heb ik gemist. 'Euwig sund', zouden ze in Niekark zeggen.
3. We hadden een dikke vette villa gehuurd om daar met z'n allen te vertoeven. Beetje jammer dat ik het zwembad niet gebruikt heb.



POWERSPY

» Meer E3-Powerspy in Smorgasbord!





Buffy The Vampire Slayer

[illegible] Buffy The Vampire Slayer [illegible] PSX, Dreamcast en PC.

Power

US Army gebruikt Delta Force

Dat Delta Force 2 flink realistisch is, dat wisten we al. Maar dat het spel van Novalogic zo levensecht aanvoelt dat het Amerikaanse leger het gebruikt bij de training van de rekruten, is nieuw voor ons. US Marine Corps Master Sergeant George Caldwell is zo verslaafd aan DF 2, dat hij het spel naar de kazerne heeft meegenomen. Volgens de [illegible] komt de game niet in de plaats van de veldtraining: "Het is echter een stuk goedkoper om ze nu en dan DF 2 te spelen. De deathmatch van DF 2 simuleert de echte gevechten perfect, terwijl de onkosten nihil zijn. Je wil niet weten wat het kost om elke dag weer tientallen wagons, helicopters en tanks de lucht in te jagen."

Angelina Croft

Zo'n beetje elke lekkere babe uit Hollywood is inmiddels al genoemd als de hoofdrolspeelster in de komende Lara Croft film. Sandra Bullock, Demi Moore, Sharon Stone; het zou allemaal in kannen en kruiken zijn. Niets is echter minder waar. De complete roddelpers zat er vet naast. De keuze van Paramount Pictures is namelijk gevallen op de 25-jarige Angelina Jolie. De dame is (nog) nog niet echt bekend; haar bekendste films zijn Girl, interrupted [illegible] is dat; op het moment dat we dit schrijven wordt bekend dat ze voor haar rol in deze film de Oscar voor de beste vrouwelijke bijrol gewonnen heeft) en The Bone Collector. Hoeveel dollar Jolie van het Tomb Raider-budget van 100 miljoen gulden in haar zak mag steken, is onbekend.

Power Spy

Lucas Arts is bezig met de produktie van een Online Star Wars game. Er doen steeds meer geruchten de ronde dat het einde van Soul Reaver: Legacy of Kain niet compleet is. Gamers vonden geluids- en beeldfragmenten op de CD, die tijdens het spelen niet gebruikt worden. Diablo 2 populair, hoezo? Maar liefst 138.495 gamers meldden zich in de VS voor de eerste bèta-test. De meest opvallende titels uit de Interplay line-up voor 2000: Baldur's Gate II voor de PC, Gekido voor de PSX 2 en MDK 2 voor de Dreamcast. Soldiers of Fortune krijgt in de VS twee versies: 'regular', voor de liefhebbers van gore, en 'tactical', voor de vredelievende gamer. JJ had het al voorspeld: Colin McRae Rally 2 is voorlopig uitgesteld op zowel de PSX als de PC. Intel komt binnenkort met de Pentium III 866 MHz. PU-voorspelling: voor het jaar 2001 zitten we op 1 GHz. Na de wat meer volwassen look van Final Fantasy VIII, zijn de Big Headed characters terug in Final Fantasy IX. Goed of slecht nieuws? Wil je een onvervalste, schaamteloze Quake III kloon zien? Surf dan naar www.starbreeze.com en bekijk het spel Enclave. Oordeel zelf. Half-Life komt binnenkort uit voor de Dreamcast, maar met meer missies en extra's dan op de PC het geval was! Men is bezig om die extraatjes alsnog voor de PC-versie 'downloadable' te maken. Black & White is vertraagd tot september. De Peter Molyneux fans moeten nog even geduld hebben dus.

Power

And the winner is...

Een gigantische stapel briefkaarten kregen we binnen naar aanleiding van de Prijsvraag 'verzin je eigen bijschrift'. Heel veel dezelfde ook, zoals 'Het AXE effect' en allerlei variaties op hotdogs, ketchup, fritessaus, lunchtijd en honger. De leukste volgens Ed werd verzonnen door M.van Kooten uit Maastricht. Hij wint een spel naar keuze.



Mens, het meest veelzijdige stukje vlees.

X-Box

[illegible]

[illegible] CPU
[illegible] NVIDIA graphics processor
[illegible] RAM (unified memory architecture)
[illegible] 3D audio processor
[illegible] hard drive
[illegible] drive with movie playback
Four game controller ports
[illegible] port
[illegible] HDTV connector
[illegible]

[illegible] polygonen per seconde

Een geduchte concurrent voor Sony's PlayStation 2 en de Dolphin van Nintendo dus, om nog maar te zwijgen van Sega's Dreamcast (kan iemand Sega vertellen waar de Benelux ligt?). We laten Bill zelf ook nog even aan het woord: "Voortbouwend op onze capaciteiten als softwarebedrijf, zal de X-Box gameontwikkelaars voorzien van een krachtig platform voor het ontwikkelen van nieuwe games en gamers een ongekende spelervaring bieden. Wij willen de X-Box tot het gamesplatform maken voor de beste en meest creatieve games-ontwikkelaars." In de volgende PU lees je een uitgebreide update over de X-Box, tot die tijd kun je terecht op www.xbox.com

XBOX / PC — YAGER

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 76

Er is altijd plek voor een goede shoot'em up en zeker op de Xbox. De zwarte doos was wel toe aan een lekker potje knallen...

YAGER







Hé Boris en Dre! Goeie vlucht gehad? Trek in een Yagermeister?

Wanneer heb jij voor het laatst een ambitieuze shoot'em up gezien? En wanneer heb je er voor het laatst eentje gespeeld? Gelukkig krijgen we eindelijk weer eens de kans om onze hersens uit te zetten en lekker een middagje weg te knallen.

In Yager speel je het verhaal van Magnus Tide, een freelancer die een moeilijke periode in zijn leven doormaakt. Hij is zijn schip kwijt, zijn baan, zijn geld en zelfs zijn vriendin is er vandoor. De man lijkt rijp voor het Riagg.
Maar zover mag je het niet laten komen. Magnus heeft afleiding nodig, een uitlaatklep. Gelukkig heeft hij nooit zijn interesse verloren in het kapot knallen van vijandelijke ruimteschepen. Dus pakt Magnus z'n oude liefhebberij weer op en put hij hoop uit de nietsontziende kracht van een laser kanon en het schitterende gezicht van brandende brokstukken die naar de aarde storten. Je snapt het al, het is knallen geblazen in Yager.

"WAARSCHIJNLIJK VERMOEDT ED DAT IK DRONKEN WAS OF ZO TOEN IK DIT SCHREEF MAAR DAT IS NIET ZO. NOU JA, EEN BEETJE DAN."

HIK!

Een goede shoot' em up is geen goede shoot' em up als de details niet tot in de kleinste details zijn uitgewerkt. Dat lijkt een beetje een vreemde zin maar je moet goed begrijpen dat de details in deze game echt heel erg gedetailleerd zijn. Tot in de kleinste puntjes als het ware. Ik zou alle indrukwekkende details kunnen gaan beschrijven maar misschien is dat een beetje zonde van de ruimte.
Ik kan denk ik beter mijn excuses maken aan Ed, omdat hij deze vreemde tekst vol met onzin en spelfouten moet nakijken en bovendien waarschijnlijk vermoed (*da's met dt Boris – Ed*) dat ik dronken was of zo toen ik dit schreef maar dat is niet zo. Nou ja, een beetje dan. Dre had in de Tax Free een flesje rum gekocht en die hebben we maar door onze cola's gegoten. Ik weet dat deze review daar niet beter van wordt maar we gaan naar de E3 en Ed heeft deze review nu nodig. Dus schrijf ik het maar in mijn vliegtuigstoel op mijn laptop terwijl Dre naast me nog maar eens een groot glas volschenkt. Het is per slot van rekening zonde om het niet op te drinken. De fles is nu toch al open. Hik.

HIK, HIK!

Maar die game is echt vet gaaf en zo...pff jezus. We moeten nog vier uur vliegen en dan nog een tussenstop in Washington van een paar uur. Daar zit je nou net niet ff op te wachten als je gewoon lekker in Los Angeles wilt zijn om daar de E3 te vieren.
Dre is in slaap gevallen en wist je dat Rogier, de cameraman van Gamekings, het gewoon presteerde om een zakmes in zijn handbagage te stoppen. Voor alle duidelijkheid, we vliegen dus met een Amerikaanse luchtvaartmaatschappij en die zijn niet kinderachtig als het op zakmessen in de handbagage aankomt.
Wij dachten eigenlijk dat ie The Glove of Love zou krijgen van de marechaussee in het kleine kamertje op schiphol waarvan de deur toevallig open stond en waar we vreemde vlekken op de muur zagen. Gelukkig liep het met een sisser af. Net als deze review ben ik bang. Hik.

HIK, HIK, HIK!

Nou, nu is Boris dus in slaap gevallen dus is het aan mij (Dre) om een einde aan deze review te breien. Helaas heb ik Yager zelf niet gespeeld, dus wordt het wat lastig om er echt iets zinnigs-achtigs over te zeggen. Boris z'n stukje gelezen hebbende – o, hij is wakker en probeert te ontdekken hoe mijn MP3-speler werkt, als dat maar goed gaat - lijkt het me veilig om te concluderen dat als je oog hebt voor detail en niet vies bent van een redelijk gedetailleerde game, waarin het ook nog eens draait om het roekeloos edoch gedetailleerd neermaaien van allerlei vijandige ruimteschepen, dat je dan wel goed zit bij Yager. Lijkt me tenminste.
Ik zal het nog eens aan Boris vragen als ie weer wakker is, want die is inmiddels weer weggedommeld onder het genot van een muziekje. Kut, ben ik dus m'n MP3-speler kwijt. Dan nog maar een drankje... en de groeten Ed! Hik. ◄



"Ik zei toch dat die bewaking op Schiphol geen reet voorstelde."



Sinds ie 'The Glove of Love' heeft gevoeld, kan ie alleen nog wijdbeens lopen.

THQ / ATOLL SOFT / TEL: 0318-505464 / WWW.THQ.COM

GENRE: SHOOT'EM UP • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW - PC: OKTOBER 2003


KORTING!
12 NUMMERS VOOR SLECHTS €20,-
+ T-SHIRT!*
SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN
EN ONTVANG DIT VETTE T-SHIRT (M OF L)
EN EEN JAAR LANG POWER UNLIMITED THUIS!
EXCLUSIEF VOOR ABONNEES!
HIERMEE KRIJG JE €7,50 KORTING OP GAMES BIJ FREE RECORD SHOP
VIG-CARD
GAMING LICENSE
POWER UNLIMITED
free record shop
* WIJ BEREKENEN € 2,30 VOOR HET VERZENDEN VAN HET T-SHIRT

REVIEW

URBAN STRIKE

Hé Jack, hoe gaat het ermee? Prima Mike, en met jou? Faaaantasties Jack, want kijk eens wat ik hier heb! Oh Mike, wat is dat nou? Het lijkt wel een Nintendo-cartridge. Nou Jack, dat heb je goed gezien want het is ook een Nintendo-cartridge. Te gek Mike! Ja hè, Jack. Ongelofelijk!

NIETS VERANDERD HAHA

Maar wat doe je nu? Ga je hem zomaar in de console stoppen? Ja Jack, dat is precies wat ik ga doen, maar eerst ga ik je vertellen wat voor een ongelofelijke Nintendo-cartridge je krijgt. Doe het niet Mike! ...Ik doe het toch! Op deze cartridge staat namelijk een spelletje en dat is niet zomaar een spelletje. Nee? Nee Jack, dit spelletje heet Urban Strike. Wat ontzettend hartstikke leuk Mike. Ja, ik denk dat je kinderen het ook leuk zullen vinden. Het is namelijk het vervolg op Desert Strike en Jungle Strike. Ooooh, wat leuk, is dat niet het spelletje met die helikopter in de jungle? Ja precies, die bedoel ik. Hé te gek man. Maar Jack, moet je horen, weet je wat we allemaal verbeterd hebben aan deze versie? Nee, vertel op man, hahahaha! Hier Jack, let op, ik zal het je vertellen: helemaal niets! Wat, niets? hahaha, hoe bedoel je dat Mike? Bedoel je soms dat er helemaal niets verbeterd is? Precies, dat bedoel ik. Want bij de meeste spelletjes is het namelijk zo dat de tweede versie veel beter is dan de eerste en dat is nu juist zo speciaal aan dit produkt. Het is van precies dezelfde kwaliteit en je zou niet zeggen dat het in 1995 is gemaakt. Kijk maar...



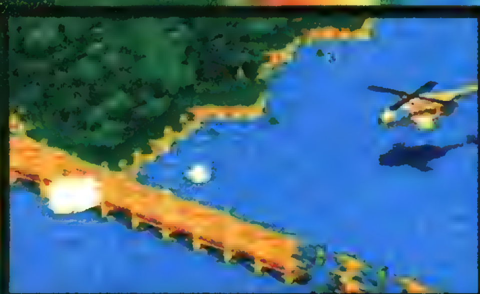
Twee helikopters voor de prijs van één Jack.

POWER TIP

Gebruik de landkaart om extra brandstof te vinden.



En je krijgt een gratis kaartje.



Kijk ik schiet zo maar die brug kapot hahaha!

JUNGLE!

Oooooh, inderdaad: de graphics lijken wel tien jaar oud, wat ontzettend ongelofelijk te gek man! Ja, maar moet je horen, dat is nog niet alles. We hebben het Urban Strike genoemd en dat betekent dat het zich in een stad afspeelt, maar als je de cartridge in de console steekt, dan kan je pas lachen Jack! Hoe bedoel je dat Mike? Nou let maar eens op: nu steek ik de cartridge erin. Meestal gebruik ik daarvoor een witte badstoffen handdoek en een Nylon borsteltje hahaha. Oh hahaha, je maakt natuurlijk een grapje. Ja, hahaha, inderdaad. Maar let op: kijk hier Jack en vertel me eens wat je ziet! Hoe bedoel je Mike? Nou zeg eens waar dat grappige kleine helikoptertje overheen vliegt! Oh dat bedoel je Mike, maar... maar dat is ongelofelijk Mike! Hij vliegt over de Jungle!



Nee, Mike, doe het niet!

RAPPORT

GRAPHICS	5⁶
GELUID	5⁵
ORIGINALITEIT	1⁰
SPEELBAARHEID	6⁰

- ▲ Helikopter
- ▲ Geen verbeteringen
- ▼ Geen veranderingen
- ▼ Geen fun

SNES
Prijs: ƒ 159,- Bfr. ca. 2880
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Ludi Games
Tel. 0032-27352363

4⁵





Ongelofelijk Mike!



En hier kan je landen Jack!

JAN EN DE PU: 1997 - 2010

MIJN VETSTE PERSTRIP OOIT

Ik heb heel wat toffe perstripjes gemaakt voor de PU maar die twee bezoeken aan de Skywalker Ranch van George Lucas waren voor een Star Wars junkie natuurlijk de hemel op aarde.
Daarnaast moet ik mijn trip naar Korea noemen voor de onthulling van StarCraft II. Dat was zo'n aparte ervaring. En onlangs nog; de hele week met Sony op stap in Amerika, was ook wel heel erg vet!







MIJN GROOTSTE GAMEHELD

Er zijn veel personages die ik een warm hart toedraag. Sam Fisher (ook al gromt ie altijd zo nurks), Duke Nukem (ondanks alles), Jak & Daxter (de ideale platformhelden) en zo kan ik nog wel een tijdje doorgaan. Toch is voor mij Garrett de ideale gameheld. Hij is mysterieus (wat weet je nu eigenlijk van hem?), hij ziet er stoer uit, heeft een perfecte stem (met dank aan Stephen Russel die ook weer aan boord is voor Thief 4) en is de meester van de stealth. Alleen Garrett weet schieten met pijl en boog übercool te maken!



MIJN HOOGTE- EN DIEPTEPUNT BIJ DE PU

Het vele reizen voor de PU heeft ervoor gezorgd dat ik talloze hoogtepunten aan elkaar kon rijgen. Een absoluut hoogtepunt was de onthulling van de Xbox 360 in Redmond in Amerika, bij Microsoft op de campus. Ik was een van de vijf journalisten die als eerste ter wereld de machine en enkele hele vroege gamebuilds mocht aanschouwen. Maar ook de allereerste keer Half-Life 2 zien op de E3 samen met PU baas Niels was zeer memorabel. Ik weet nog goed dat we elkaar aankeken en tegen elkaar zeiden: "dit kan niet, toch?!"
Dieptepunten waren kleinschaliger. Het is nooit leuk als vaste gezichten waarmee je jarenlang een blad hebt gemaakt, om verschillende redenen vertrekken. En dat de Dreamcast het nooit heeft mogen redden, beschouw ik ook als een klein dieptepuntje.

MIJN ALLEREERSTE REVIEW

Oef, dat is lang geleden, volgens mij was dat G-Nome in 1997, een aardige variant op het Mech game universum waar ik me best mee heb vermaakt. Maar het kan ook Interstate '76 geweest zijn; een hele dope autocombat game in een alternatieve jaren zeventig wereld met autobendes. De soundtrack was superfunky en de game voor die tijd baanbrekend. Daar moeten ze weer eens een remake van maken.

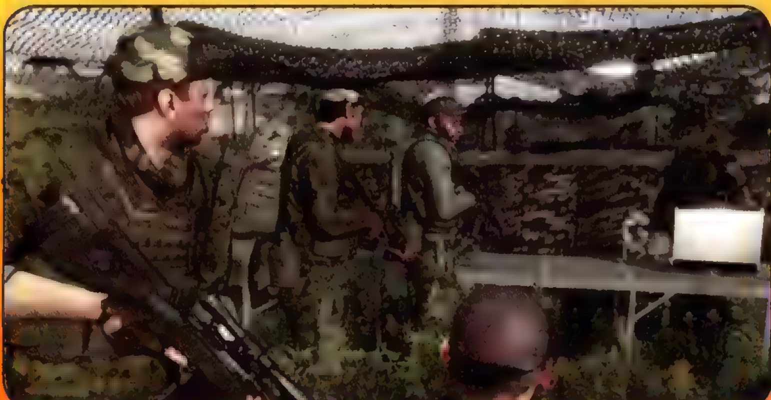


BATALJON
Het echte werk is natuurlijk de field combat tegen de HAWC's van de Scorp. En dat zijn geen makkelijke jongens. Ze zijn vaak groter en hebben krachtigere wapens. Wanneer er drie stalen reuzen om je heen staan, weet je niet meer op wie je moet schieten en door de wat blokkige explosies heb je al en toe totaal geen overzicht meer. Gelukkig kun je ook voor auto-targeting kiezen, waarbij de vijand voortdurend in het vizier blijft. Auto-pilot raad ik ten sterkste af want dan blijft je HAWC als een kip zonder kop rondrennen. Gelukkig zal je later in het spel meer HAWC's onder je hoede krijgen waarmee je als bataljon kunt aanvallen.

PC CD-ROM

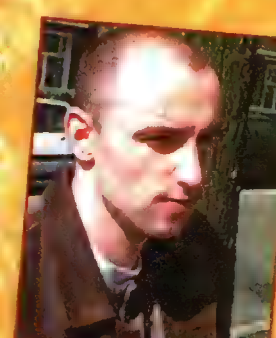
6⁹

JAN



EVEN VOORSTELLEN... JAN

[illegible]

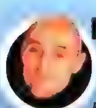


DE GEHEIMEN VAN DE REDACTIE

Zoals iedereen weet, schrijft de redactie in de PU niet alleen over games, maar ook vaak over zichzelf. In geuren en kleuren. En dus hebben veel lezers na 199 nummers wel het idee dat ze zo'n beetje alles van ons weten, dat ze ons kennen. Maar is dat wel zo?



Wie denkt na het lezen van al die PU's onze redacteuren te kennen als z'n broekzak, zal verrast zijn over wat er allemaal ter tafel kwam tijdens een praatsessie met onze bedrijfspsycholoog. Er bleken namelijk nogal wat lijken in de kast te zitten. Pijnlijke affaires, trauma's en angsten waar de redacteuren niet bepaald trots op zijn. Op advies van de psycholoog moesten we het loslaten, de boel op therapeutische wijze verwerken en afsluiten, zodat we door konden met ons leven. En de beste methode daarvoor was gewoon de openbaarheid, de confrontatie met de lezer, op te zoeken. Hou je dus maar vast.



DE SCOOPS VAN JAN

Jan staat bekend als het redactielid dat de meeste scoops/primeurs binnen weet te slepen. Resultaat van hard werken en scherp zijn, zou je denken. Nou, niet helemaal. Jan heeft voor de scoops weliswaar hard gewerkt en was zeker scherp, maar dan op een andere manier. Er was namelijk een belangrijke pr-dame van Activision Engeland smoorverliefd op de man. Jan beantwoordde de liefde niet echt, maar sloot het ook niet af. Hij hield het gewoon net warm genoeg om aan allerhande scoops, tripjes en geheime info te komen.



WOUTER EN DE TRIPS

Skate had jarenlang de naam een 'moeilijke' jongen voor de industrie te zijn omdat hij wel eens te laat kwam op Schiphol. Maar vergeleken met Wouter is de oud-medewerker van de PU een engel. Wouter heeft het in de korte tijd dat ie bij de PU werkt zo bont gemaakt, dat hij bij drie publishers inmiddels op de zwarte lijst staat.



Zo zette hij een hotelkamer onder water omdat hij lam in de douche in slaap was gevallen, versliep hij zich bij een belangrijke persconferentie, schoffeerde hij de vriendin van een publisher en zo kunnen we nog wel even doorgaan. Wouter begrijpt nog steeds niet helemaal wat hij fout heeft gedaan, want in Veendam vinden ze dat soort omgangsvormen heel normaal.




GAMEJOURNALISTEN ZIJN PRO'S

Als je bij een gamemagazine werkt, dan ben je vast en zeker een goede gamer. Toch? Tja, laten we zeggen dat we niet altijd het optimale uit ons zelf halen op dat vlak. Zo speelt Jurjen zijn games altijd op de gemakkelijkste stand. Reden, hij combineert het gamen vaak met een biertje - of meer. Ook JJ gooit de boel wel eens op easy. Vooral omdat hij geen zin heeft meer dan een controller per week te slopen als hij weer eens vastloopt.



ED EN DE AUTO'S

Ed is een groot racefan. Iedereen kent zijn voorliefde voor de Renault Laguna en zijn klasse op de kartbaan en de wat oudere lezer zal zich zijn voorliefde voor Colin McRae vast nog wel herinneren. Zo'n racefan zal dus wel graag op racetrips gaan...





WIST JE DAT...

- Jurjen in zijn hele leven maar één diploma heeft gehaald, namelijk LTS Schilderen. En dat je daarmee toch een baan bij de PU kan krijgen.
- JJ al zijn games met een bril op speelt, anders ziet hij geen hol.
- Wouter dat niet doet, terwijl zijn ogen minstens zo slecht zijn als die van JJ.
- Jan al jaren geen World of Warcraft meer speelt en gestopt is bij level 46, maar toch nog steeds verkondigt dat hij vaak online is.
- Wouter een relatie had met de stagiaire van [N]Gamer zonder dat Niels het wist. En wij maar denken dat ie steeds beneden op de WC ging schijten.
- JJ in Frankrijk een complete kart afschreef door voortdurend de rem en het gas tegelijkertijd in te trappen. Hé, je hebt geen rijbewijs, of je hebt het niet...
- Steven de laatste zes jaar zoveel tijd in World of Warcraft heeft gestoken dat hij vele goede consolegames nog nooit heeft gespeeld.
- Wouter deze maand, voor het eerst in z'n leven en tegen al z'n principes in, FIFA gespeeld heeft en toen met 8-0 verloor van Maarten. Wouter speelde met Brazilië, Maarten met de Faroer Eilanden.
- De industrie graag geheim houdt wat er zich tijdens de E3 in sleezy stripbars allemaal afspeelt. De leus 'What happened in LA, stays in LA' is dan ook heilig. Wij houden ons daaraan, maar dus wel effe adverteren volgende maand hé?
- JJ ooit stiekem het artikel van een Engelse

Niet dus. Náást het stuur is Ed namelijk een enorme schijterd. Zo schijterig zelfs dat hij vele mogelijkheden om mee te rijden in Porsche's, Lamborghini's en ettelijke andere toffe raceauto's heeft afgeslagen.









PU, PIS & PUKE

Dat we wel een glaasje van het een en ander lusten, zal jullie 199 nummers lang wel duidelijk zijn geworden. En gelegenheid om die armspieren te trainen, krijgen we genoeg op al die trips, die standaard gezegend zijn met een of twee avonden stappen op kosten van de publisher. En soms gaan we net iets te ver, met alle vervelende gevolgen van dien.

Menig redacteur heeft dan ook wel eens een plakkaatje gelegd op trip. Zo werd Jan zó dronken in China dat ie de wc van zijn kamer niet meer haalde en de prullenbak in de lift vol ketste. Jeroen prefereerde een plantenbak aan de zijkant van de dansvloer van een club om zijn maaginhoud te ledigen en JJ plaveide de tegels van zijn badkamer met een pulserende laag braaksel. Qua pissen, kunnen we er ook wat van. Zo moest Ed ooit zo nodig plassen in een bus die niet stopte, dat hij de Spa Blauw fles van een andere journalist maar vol tankte, en gebruikte Skate ooit de bar van de Sony ECTS-party in Londen als toilet. Britten staan bekend om hun gevoel voor humor, maar dit vonden ze dan vreemd genoeg weer niet zo grappig...



JJ EN DE GOKVERSLAVING

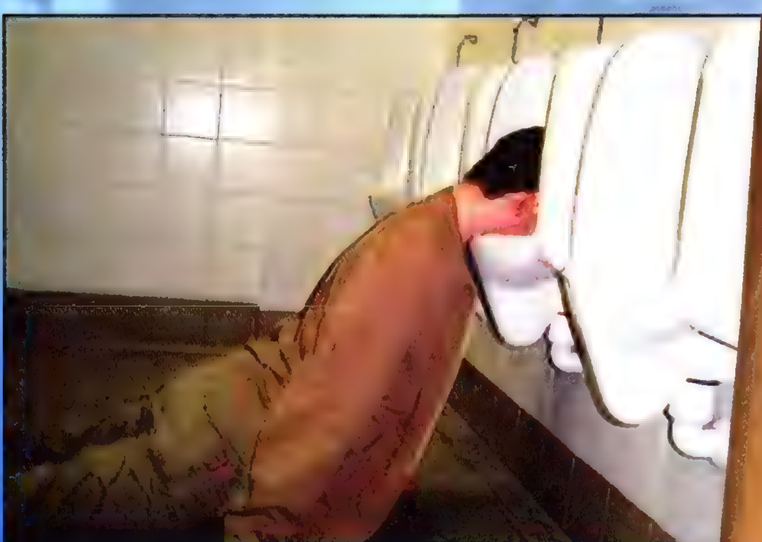
Waarschijnlijk weten maar weinig lezers dat JJ een latente gokverslaving heeft (gehad). Hé, een fruitautomaat is ook een spelcomputer toch? Die 'hobby' kwam hem duur te staan tijdens een trip naar Las Vegas waar hij er in één weekend in slaagde een paar duizend euro te verpatsen bij het pokeren en de Black Jack-automaten. Dat verdiende hij met de twee pagina's die hij schreef over de game die hij daar gepresenteerd kreeg, net niet terug.



DE PU EN HET VLIEGTUIG

Werken bij de PU heeft, naast dat je je centjes voor een groot deel zittend voor de TV kunt verdienen, nog een groot voordeel: je ziet nog eens wat van de wereld. Het woord 'Schiphol' doet bij alle PU-redactieleden dan ook een big smile op de face verschijnen. Behalve bij Steven. Onze wandelende plakplaat is namelijk gezegend met een fikse vliegangst en dus verandert elke vlucht voor hem in een kwelling. Slechts knetterharde slaappillen en wat kalmerend spul trekken hem keer op keer de langere vluchten door.

Ook Ed zit niet trappelen om een vliegtuig in te stappen. Zijn remedie ligt echter meer in een mix van milde jazz en een heupflacon Bacardi. Waarmee elke cola opeens een stuk gezelliger aanvoelt.





journalist heeft gedelete op diens laptop, omdat de gast extreem vervelend was in het vliegtuig.

- De grote liefde van Jurjen niet zo zeer Nintendo is, maar Barbapapa.
- Jan, ondanks zijn vette bankrekening, op trip zijn internet/minibar nota niet betaalde. Volgens Jan vertrok de taxi net toen hij wilde lappen...
- De 'vriendschappelijke' wedstrijdjes FIFA tussen Maarten en JJ twee keer bijna tot handtastelijkheden hebben geleid.
- Jurjen vroeger altijd striptekenaar wilde worden. En hij nu een stripfiguur is...
- Steven nu de gevierde PC-jongen is, maar de PC ooit echt haatte. Hij masturbeerde nog liever met een kaasschaaf dan dat hij achter zo'n grijze bak ging zitten. Hoe de ommekeer tot stand is gekomen weten we niet. Wij vermoeden dat hij het vroeger gewoon niet kon betalen.
- Jurjen vroeger DJ was in Heathcliff's Bar alwaar hij vijftien jaar lang in het weekend metal en andere keiharde muziek draaide. Hij werd daarbij betaald in bier, iets wat Niels nog steeds probeert, maar waar de Assenaar niet meer op ingaat.
- Jan al een paar keer gratis privé heeft gevlogen dankzij alle KLM-punten die hij krijgt vanwege al die perstripjes.
- Ed ooit een sportprogramma presenteerde op de lokale radio. Vandaar dat ie nu zo geroutineerd z'n PU-TV praatjes houdt.




Lachen hè, mannen, zo'n oorlog.


We zijn weer thuis.


The wrong place at the wrong time.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	5⁵
SPEELBAARHEID	7⁰

▲ Automatische generaal.


Goed gedaan jochie.


Fire phasers! Oké!


Een bladzijde uit de Meinkamp, het postorderbedrijf van de nazi's.


Daar heb ik laatst nog op de camping gestaan.


De Ardenner Rally.

POWER TIP

Der ver zwei peanuts, valking down der strasse, and von vas...assaulted! peanut. Ha-hah-ha-ha.

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Windows 3.1 of Windows 95, 486DX, 33mhz, 5 meg vrije schijfruimte, 4 Meg RAM, Double speed CD-ROM, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Empire Interactive/Talon Soft
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

6^8

Ooh, zo kan ie wel weer. Moeten we nu serieus gaan doen over een spel dat is opgedragen aan 76.000 dode soldaten? Kun je daar lol mee hebben of er iets van leren? Wij wel.

"Der Tod! Aufstehen! Die oorlog ist nog nicht abgelaufen! Wir moeten sofort naar die Ardennen um tegen die vijanden von Deutschland te vechten. Start der moeziek! (...) En neem Helga mee."

ARDENNEN-OFFENSIEF

Panzer Generaals Der Klerf en der Tod zijn na de slag om de PU van juli '95 opgeroepen om deel te nemen aan het Ardennenoffensief. Op 16 december 1944 viel het Duitse leger op drie verschillende plaatsen de Amerikaanse linies in de Ardennen aan. Het was hun zwakste punt, en de Duitsers braken bijna door. Het was de bedoeling Antwerpen te veroveren. De strijd, die officieel eindigde op 28 januari 1945, zou in totaal 76.000 Amerikanen het leven kosten.
Ziek of niet, ook hiervan is een spel gemaakt, voor een Duitse of Amerikaanse generaal tegen de gevechtscomputer, of twee spelers tegen elkaar via een modem.

RETURN OF DER KLERF UND DER TOD

Der Klerf: "Welk scenario sollen we eerst spielen?"
Der Tod: "Laten wir beginnen bei het begin, dan gehen wir door zu das eind, und dan stoppen wir."
Der Klerf: "Briljant, herr general. Und dan gehen wir het vieren met Wein, Weib und gesang."
Der Tod: "Jah, goet idee om Helga mit zu nemen."
De beide generaals trekken goed voorbereid ten strijde. Tot hun standaarduitrusting hoort een uitgebreide handleiding, een boekje over de echte strijd, een online uitleg en twee automatische generaals die elk onderdeel van het offensief kunnen voordoen. Op de juiste plaatsen klikken met de commando-muis doet de rest.

JETZT GEHTS LOOS

Der Tod: "Scheisse, ik ben meine Brille vergeten. Zoem een klein bischen in op das terrein. (...) Nog wat meer bitte."
Der Klerf: "Dat kann niet. Het ist das ein of das ander. Aber sag mal, was ist met die vijand?"
Der Tod: "Die spielt jetzt ook automatisch. Die hunde!"
Der Klerf: "Dan haben we nu even zeit um de diepere achtergrund von das spiel te bekijken. Waarum moeten mannen doch immer oorlog voeren? Als het geen oorlog gibt moeten ze nog immer oorlogje spielen. Und ik denk das..."
Der Tod: "Halten sie die snautse Der Klerf, sie mal hoe ik de oorlog gewin - du verdamte passifist! Guck mal hoe ik das spiel win. Ik hab hier eine scenario-editor, daarmee geef ik die allied agressiveness zero und unsere 99. Was wollen sie voor wetter Der Klerf?"
Der Klerf: "Mach het eis und eis koud, daar kunnen wij Deutsers sehr goed tegen. Und verwijder zo viel mogelijk waffen van die vijand! Gehen wir loos, kerl. Wir gaan alsnog winnen!"

KEINE ZOOM

De bediening van Battleground is zo als die van zoveel andere oorlogssims. Je kunt ervoor kiezen echt alles zelf te doen, maar je kunt ook een deel automatiseren, zodat je min of meer als een echte generaal (zo hebben we weleens ergens gelezen) alleen de belangrijke beslissingen hoeft te nemen. Er is keuze tussen een 2D- en een 3D-perspectief, dat er goed had uitgezien als je nog verder had kunnen inzoomen - wat niet het geval is.
Der Tod: "Sie je hoe ik die Amerikaner kaput maak. Hahaa..."

Battleground Ardennes

NIELS EN DE PU 2000 - 2010





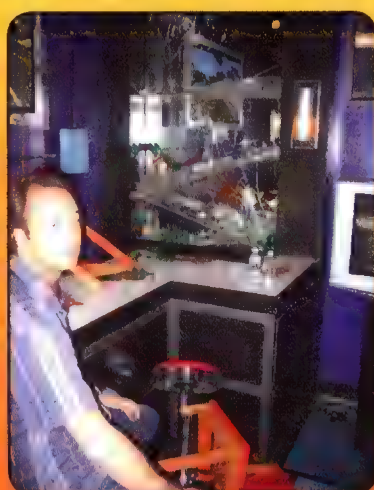
MIJN ALLEREERSTE REVIEW

Ik ben er niet helemaal zeker van, want toen ik net bij de PU begon, stond ik natuurlijk achteraan bij het verdelen van de games. Het gevolg was dan ook dat ik alleen maar crap games kreeg, en daar zijn me er niet veel van bijgebleven.

MIJN VETSTE PERSTRIP

Ik mag dan de head honcho van die toko hier zijn, de vetste trips gaan altijd aan mijn neus voorbij! Terwijl die baklappen de hele wereld over vliegen om hun snikkel weer ergens anders in de champagne te leggen, hou ik de toko hier draaiende. Tenminste, dat vertel ik mijzelf dan, als ik huilend in bed lig.

Natuurlijk staan de E3 en GamesCom (en vroeger nog de ECTS) wel op het lijstje, en mijn eerste E3 (2000) blijft toch de mooiste ervaring van allemaal. Pas toen drong het volledig tot mij door hoe huge de game-industrie aan het worden was en dat we gaming nooit meer uit ons bestaan weg konden denken! Dikke stands van vele honderden vierkante meters en meerdere verdiepingen showden rijen nieuwe games, Sony die de kaarten voor de PlayStation 2 op tafel legde, Microsoft dat iedereen verraste door aan te kondigen dat ze met de Xbox kwamen en Nintendo dat angstvallig zweeg over de ontwikkeling van de Dolphin en vooral nieuwe N64 games in de strijd gooide. Zucht, die goeie ouwe tijd...



MIJN GROOTSTE GAMEHELD

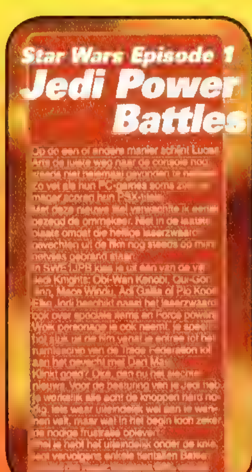
Daar kan ik kort over zijn, want die heb ik niet. Of ik moet het zelf zijn. Ik bén tijdens het gamen namelijk degene waarmee ik speel. Is dat ook niet de bedoeling van games?

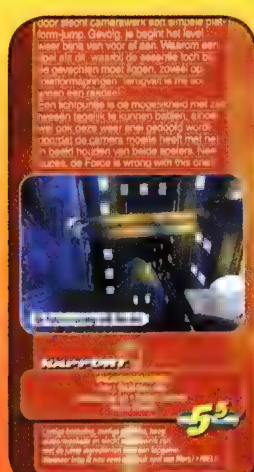
Hoe dan ook, ik denk dat Duke, Max, Kratos, Sackboy en nog vele anderen mij als hún held zien, of ga ik nu te ver? Ahum, ik hoop maar dat ik niet de enige ben die dit heeft...



HET CIJFER WAAR IK NOG STEEDS SPIJT VAN HEB...

De laatste review die ik schreef (en volgens mij ook een van de eerste) was volgens mij Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles. De game kreeg een 55 score en misschien had ie wel meer verdiend maar ik gaf er misschien ook wel mee aan dat ik het reviewen wel een beetje gehad had. Nu waren de anderen sowieso niet erg te spreken over mijn review kwaliteiten, en bleef er dus voor mij feitelijk nog maar één ding over wat ik kon: hoofdredacteur worden.





MIJN HOOGTE- EN DIEPTEPUNT BIJ DE PU

Er zijn de afgelopen tien jaar aardig wat hoogte (en diepte) punten geweest, dus ik zal er een aantal opnoemen.

Qua hoogtepunten, in de volgorde van tijd, te beginnen met de Gameplay. En dan met name de eerste in 2002, geloof ik. In die tijd bestond er nog geen game event in Nederland, en wij vonden natuurlijk dat die er moest komen. We keken dan ook onze ogen uit toen we de deuren open gooiden en er duizenden mensen naar binnen stroomden. Het concept werkte duidelijk, met uiteindelijk meer dan dertigduizend bezoekers tijdens de laatste Gameplay.

Meer recent hoogtepunt is de oprichting van onze eigen video tak! Elke dag vette video items op PU.nl, en zelfs op de iPhone en XMS. Hiervan mag echter duidelijk zijn dat het hoogtepunt nog niet eens bereikt is, en we hier nog veel meer mee gaan doen.

Meest recente hoogtepunt is natuurlijk deze 200e PU. Ik heb in al die tijd aardig wat gamesbladen zien komen en gaan, uit mijn hoofd een stuk of vijf. Van een aantal was dat spijtig, anderen probeerden de PU-formule één op één te kopiëren, en dat werkt natuurlijk niet! Zeventien jaar en 200 nummers verder, weten wij nog steeds honderdduizenden gameliefhebbers te bereiken, en dat mag best een hoogtepunt genoemd worden!

Qua dieptepunten kan ik nog wel wat scores herinneren, die achteraf niet helemaal terecht bleken (zowel te hoog als te laag). Ander dieptepunt was de zogenaamde 'houten site', waarbij het concept niet helemaal doorkwam. Jammer was het ook dat de Gameplay te groot bleek voor de industrie om te dragen en hetzelfde concept nu in kleinere vorm doorgezet wordt. Ik ben nog steeds van mening dat er ruimte voor een groots game event moet zijn, en daar zijn we dan ook hard mee bezig!



WOUTER EN DE PU 2007 - 2010

MIJN ALLEREERSTE REVIEW

Dat was natuurlijk Halo 3 die ik mocht reviewen terwijl ik officieel nog niet eens een PU-redacteur was. Ik werkte destijds alleen nog voor PU.nl (lees: kansloze student) en kreeg een telefoontje van Niels: 'Of ik effe naar Londen wilde afreizen om als een van de eersten in de wereld Halo 3 te spelen.' FUCK YEAH dat ik dat wilde!
Ik heb daar in dat fancy hotel de hele nacht doorgetrokken om de singleplayer van de derde Halo uit te kunnen spelen en de twee dagen daarna zo'n beetje een hele dag aan mijn tekst gewerkt. Die was uiteindelijk veel te lang geworden en dus werd het artwork, dat destijds de eerste pagina van een vier bladzijden tellend artikel vulde, gewoon geschrapt zodat mijn eindeloze gelul er op paste!
Mijn cijfer werd trouwens nog wel aangepast door Jan, die het artikel samen met mij had geschreven, van een 95 naar een 90. Of mocht ik dat niet zeggen?





MIJN VETSTE PERSTRIP OOIT

Een paar PU's geleden beweerde ik nog dat dit de übertrip voor Activision was, waarbij ik New York, Los Angeles en Madison aandeed om games als Prototype, Wolfenstein en X-Men Origins: Wolverine te checken. Maar toen begon Maarten opeens over onze eerste E3, wat eigenlijk de allerlaatste echt grote Electronic Entertainment Expo in de geschiedenis was… daarna ging het rap bergafwaarts. Voor het eerst naar Amerika, voor het eerst naar LA, voor het eerst tieten in mijn gezicht van drommen Yankee boothbabes, die shit zal ik niet snel vergeten.



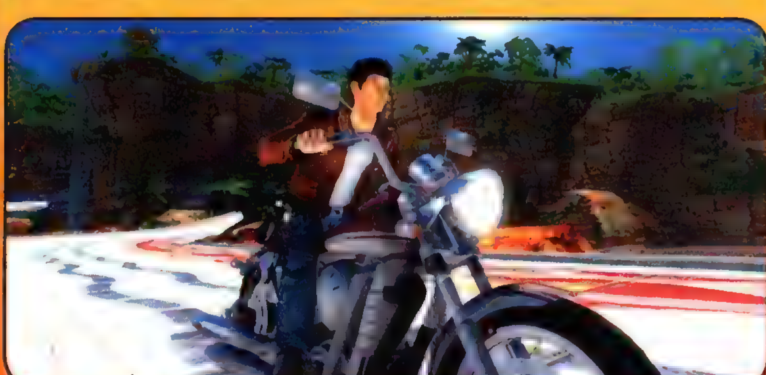
HET CIJFER WAAR IK NOG STEEDS SPIJT VAN HEB…

Ehm, om eerlijk te zijn kan ik me geen cijfer verzinnen waar ik écht spijt van heb. Misschien was ik achteraf gezien iets te positief over Far Cry 2, en Mirror's Edge had ook wel een paar tienden lager gemogen, maar schandalige missers kan ik het niet noemen. Ja ik weet het, mijn bescheidenheid siert me!



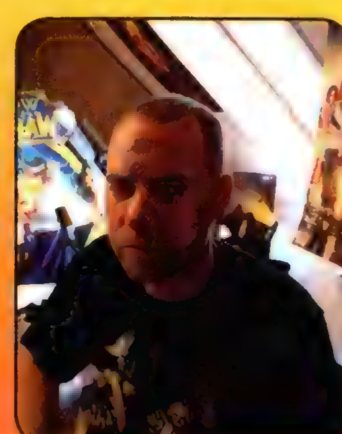
MIJN GROOTSTE GAMEHELD

Ryo Hazuki. De laatste keer dat ik echt teringhard genoten heb van een Japanse game, was tijdens het spelen van Shenmue 1 en 2. Daarna heb ik die Jappie-shizzle nooit meer begrepen. Ryo was dan ook een behoorlijk westers-achtige knakker met zijn leren jack, dikke motor onder de aars, zijn totale niet gayheid en baantje als heftruckchauffeur. Hazuki knokt als een (soepele) Chuck Norris, neemt geen shit van niemand niet en heeft een gouden hart. Bovendien is hij wat mij betreft hét icoon van de Dreamcast, een van de vetste consoles ooit.



MIJN HOOGTE- EN DIEPTEPUNT BIJ DE PU

Dieptepunt? Als ik die ga opnoemen klink ik als een verwend miljonairsdochtertje, zo ondiep is dat punt. Ik bedoel, ik werk bij de PU, dus mijn werkgerelateerde "problemen" variëren van games die ik niet gratis krijg tot aan gemiste deadlines en dat laatste is meer een dieptepunt voor Ed…
Oh ja, er was die keer dat ik van Las Vegas naar JFK in New York vloog, waarna ik mijn overstap miste en ik 24 uur moest wachten op de volgende. 24 uur wachten is lang mensen, geloof me.
Mijn hoogtepunt bestaat eigenlijk uit twee delen. 1: Het moment dat ik Dragon Age binnenkreeg en ik de beste RPG in jaren mocht reviewen. 2: Dat ik een maandje later Mass Effect 2, het andere meesterwerk van BioWare, van Jan z'n bord afjatte. Sorry, Meijroos, ik weet dat je me nu een NSB'er vindt, maar FUCK IT, ik heb Mass Effect 2 en Dragon Age gereviewed!




Heb je **Ivanhoe** gezien?
Neen, maar ik heb 'm **opgenomen**!
Joh! Ik rijg je aan m'n **sabel**!
De **uitvinding** van het millennium!
Neen, dat wordt de **auto**!
Neen, de **telefoon**!
De **autotelefoon**?
Neen, de grootste uitvinding is de **bikini**!
Topless!
Nou, dat was vragen om burgeroorlog!
Tijd voor wat **wetenschap**. Het was op een regenachtige maandagmiddag dat Jan Bell de telefoon uitvond. Hij belde terstond zijn vriend JJ Watt.
En dat terwijl de **deadline** eigenlijk op een **regenachtige zondagmiddag** was.
Met Watt.
Met **wie**?
Watt!!
Wie?
Watt.
Wat?
Ja!!
Huh?
Wat?
Sorry, verkeerd verbonden!
Snel gaf Bell een zwieper aan de **redial hendel**.
Met Watt.
Met **Bell**! Je raad nooit wat me net overkwam!
Watt dan?
Nou meid, ik vond dus de **telefoon** uit en toen
Bell je me **daarvoor** uit bed?
Je zou 'm toch **gisteren** al uitvinden?
Ja maar, toen was het zulk lekker weer dat ik naar het **park** ben gegaan om me af te trekken.
CLIC
Tja... het eerste telefoongesprek verliep bepaald niet op één nacht rozen. Maar **toch** gaat het erom dat de telefoon de mensen dichter bij elkaar brengt. En als je dan denkt dat er nu minder gerukt wordt, nou vergeet het maar. Juist niet.
En **daarom** geef ik, **Thomas Edison**, deze wetenschappers een hele speciale award: de **Millie Vanillie Millennium Wisselbeker**!
Hèhè... Blij dat ik even **zit**!
Hee kleine meneer, jij houdt vast wel van **spelletjes**?
JAWOHL!!!
Houd je ook van **oorlogsspelletjes**?
Nee man! Ik ben **tegen** oorlog! En nou **opgerot**! Ga naar je **eigen land**!
Of moet ik je **arm** er soms uit draaien?
Nou, toen droop die gemene meneer met z'n staart tussen z'n benen weer terug naar z'n heimat. Niet goed.
En **daarom** geef ik, **Thomas Edison**, deze stoere patriot een hele speciale award: de **Millie Vanillie Millennium World Peace Wisselbeker voor de vrede**!
POWERED BY HOVING
Jullie vragen me waarschijnlijk af wat ik hier doe. Nou dat zal ik jullie een haarfijn uit de doeken doen.
Ik breng het **afval** van de aarde naar de maan. Want **een beter milieu begint bij jezelf**!
En **daarom** geef ik, **Thomas Edison**, deze intergalactische vuilnisman een hele speciale award: de **Millie Vanillie Millennium Milieu Wisseltrofee**!



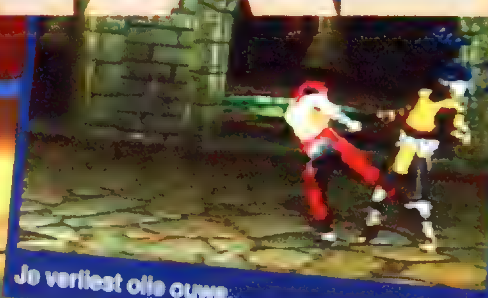

POWER
UNLIMITED

REVIEW

MORTAL

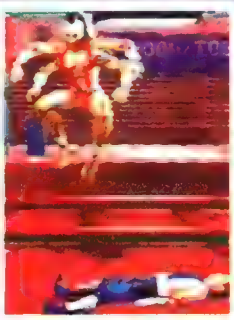

Eén, twee, drie daar gaan we.


Bicycle kick in yo face!


Je verliest olie ouwe.


Floep, floep.

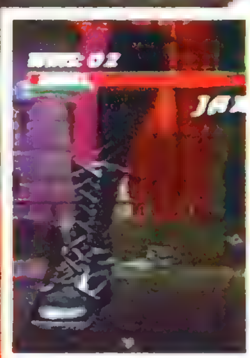

Liu Kang laat MK 1 letterlijk vallen.


Stampertje Sheeva.

Mortal Kombat 3 op de PlayStation. Te mooi om waar te zijn. Zoiets moet je delen met je naasten. Telefoon, vingeren en mijn man in Breedje Da gebeld. "Richard haast je naar de Big A. Fatality Time!"

LIU KANG VS CYRAX

Twee uur later gaat de bel. Fok formaliteiten! Laten we meteen ter zake komen. Disc erin, stekker erin en start. Eén, twee, drie we gaan ervoor.
Ik kruip als gebruikelijk in de huid van Liu Kang. "Koning Richard wat is uw keuze?" Richard: "And Cyrax it's going to be. Kees. Je weet, ik hoop altijd mijn gram te kunnen halen met de rookies en deze gemuteerde spinnekop mag ik wel." Oké, ik ben geheel voorbereid, laten we beginnen! Eerst even samen die arcade-code intikken, mocht die Liu Kang toch een maatje te groot voor me zijn, zodat ik eventueel in ouwe vertrouwde Mr. Smoke kan veranderen.


Jax loopt Sindel onder de voet.


Shang Tsung kent geen plankenkoorts.

BLOEDBANK

Kees: "Waaahja. Waaahja, twee flying kicks om het ijs een beetje te breken. De olie sijpelt al uit je blikken karkas ouwe! Tijd voor een grote beurt. Ik vrees dat jij dit jaar de APK keuring moet gaan missen. Hé!! Oemf!"
Richard: "Wat dacht je daarvan mannetje? Is jou niet bekend dat heetgebakerde ventjes

KOMBAT 3



Ik heb een groene trui voor je gebreid.



Het Cyrax bouwpakket, nu in de winkel.



Scherpe teennagels heb ik hé?



Bedankt en tot ziens!



Swinging Cyrax in the house.



Sheeva houdt haar hoofd er niet bij.

als jij altijd hun passen moeten tellen? Hier, een granaatje op dat quasi afgetrainde lichaam van je, dat zal je ongetwijfeld weer met beide beentjes op de aarde doen belanden, of beter gezegd, storten. Ha!"
Kees: "Chill! Effe uitpuffen in mijn hoek. Haha gefopt! Bicycle kick cummin' atcha. Veegje en een uppercut er achteraan en klaar is Kees. Hé? Wat op met dat?"
Richard: "Hier, een synthetisch breiwerkje in je gelaat zal je wel even rustig houden. Nu nog even mijn adamantium vuistje onder die kin van je en de lokale bloedbank zal je snel met vuilniszakken vol met het rode vocht moeten komen opleppen. Klaar is Kees. Volgende ronde beter!"

FLOEP FLOEP

Kees: "Aiaiai Belle Chance. Maar geen zorgen mijn wraak zal zoet zijn. Kijk eens wat we hier hebben; de vuurbal! Een prachtige uitvinding niet waar. Floep, floep. Een paar in je smoeltje. Floep, floep. Een paar op de knietjes. Wat nu? Paniek in het kamp van ome Richard. Niet dan?"
Richard: "Oké, oké. Maar ik geloof dat ik nu de special moves wat beter onder de knie heb. Daar weer ik toch die armetierige vuurballetjes van je af! Wat dacht je van een lekkere klap en trapserie op je gestel. Bam, 18 procentjes van je krachten de lucht in!"
Kees: "Die krijg je van me gabber. Je dacht toch niet dat ik bang ben voor een mislukte kruising tussen Darth Vader en een sapcentrifuge? Wat dacht je van deze serie: een beuk frontaal op je porum, een elleboogje, een knietje en effe mijn voetzool ruiken. Alles goed? Je ziet er een beetje zielig uit makker. Het is alweer bijna tijd voor je vuurbad. Sterf!"

FATALITY!

Richard: "Dat jij, mijnheer Kang, al wat langer in de game zit, wil niet automatisch zeggen dat je 't ook langer kunt uithouden tegen mij! En die stoere taal die je uitkraamt, begint me ook aardig op de zenuwen te werken. Pak aan, een paar vliegensvlugge stompen op je borstkas, stapje terug, weer zo'n lekkere serie op elk denkbaar lichaamsdeel, kastje open, ontzettend grote metalen klauwen die al die tijd op je gewacht hebben eruit en vervolgens totale destructie van het nederige menselijke lichaam. Fatality! How 'bout that?"
Kees: "##$%@!! &$$#*^%%$#@!!!!!!"
Richard: "Nog een potje?"
Kees: "Rot nou gauw mijn huis uit!"

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	10
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	10

Vet
Dope
Wired
Flex

PLAYSTATION
Prijs: f 134,95 Bfr.ca.2430
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.036-[illegible]

10

Mortal Kombat 3 voor de PlayStation wat wil een mens nog meer? Beter dan de SNES-versie, beter dan de arcade. Wat valt er nog te zeggen? Mortal Kombat 3 is de shit. IJskoud de lekkerste. Punt uit. Met dank aan Richard.

KEES





Sonya en Striker hebben een 'spannende' relatie.

ED EN DE PU 1994 - 2010

MIJN ALLEREERSTE REVIEW

Poeh, dat heb ik echt op moeten zoeken. Voor mij was het ook niet zo'n mijlpaal want ik werkte al bij de PU als eindredacteur. Toen ik op een gegeven moment de bende (eindelijk) een beetje georganiseerd had en wat tijd overhield, ben ik racegames gaan reviewen (al herinner ik me ook vaag een artikeltje over een platformgame genaamd The Mask). Omdat racegames na verloop van tijd steeds complexer werden en ik steeds minder tijd kreeg (mede vanwege de bijschriften) ben ik er langzamerhand mee gestopt. En zeg nou zelf, moet een ouwe lul als ik, jullie nog gaan vertellen welke racegames je moet gaan spelen…
Oh ja, om nog even antwoord op de vraag te geven: het was Street Racer voor de SNES, en die review stond in het novembernummer van 1994!


Is Street Racer beter dan Mario Kart? Ik geef het in ieder geval een hoger cijfer dan Bjørn Mario Kart gaf (geintje Bjørn). Street Racer heeft meer circuits, meer opties en de aktie is een stuk heftiger. Voeg daarbij de uitstekende beeldkwaliteit en het prima geluid en je hebt de perfecte opvolger van een nog lang niet versleten klassieker.





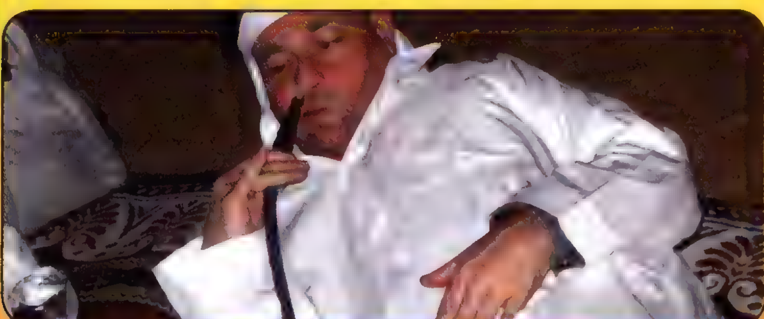
HET CIJFER WAAR IK NOG STEEDS SPIJT VAN HEB…

Mag ik mezelf even een veer in de reet steken, want ik kan me op dat gebied juist alleen maar herinneren dat ik in het begin van mijn "review carrière" een keer 'spot on' zat. Ja, als je oud wordt, wordt je geheugen steeds selectiever.
Ik weet nog dat in 1998 twee racegames tegelijkertijd binnenkwamen: Tommi Mäkinen Rally (zie screen) en Colin McRae Rally. Destijds was Mäkinen wereldkampioen en van McRae had ik op dat moment eerlijk gezegd nog nooit gehoord. Bij de Mäkinen game zat een CD met prachtig artwork, een goodie en uitgebreide persmappen, bij Colin helemaal niks.
Ik heb me toen niet laten leiden door die eerste indruk maar de game van Colin in een vergelijkende test duidelijk laten winnen. Daar ben ik stiekem nog steeds een beetje trots op.



MIJN VETSTE PERSTRIP

Ik heb er niet zo heel veel gemaakt, maar de trip van tien dagen naar Korea (samen met Dre) staat wel in mijn top 3. Het reisje naar Dubai was natuurlijk ook heel bijzonder (gamen midden in de nacht in de woestijn) en mijn ritje met rallykampioen Ari Vatanen zal me ook altijd bijblijven. Als er één ding is dat ik mis in mijn huidige werk, is het toch wel het feit dat ik nooit tegenwoordig écht meer op perstrip ga.





MIJN HOOGTE- EN DIEPTEPUNT BIJ DE PU

Het klinkt bizar, maar mijn dieptepunt had ik eigenlijk al op mijn allereerste werkdag. Ik moest naar de redactievergadering die bij Bjorn thuis werd gehouden in een of andere donkere kelder. Het was een totale chaos, games werden gegeven aan degene die het hardst schreeuwde, er werd bijna gevochten en niemand was blij met mijn komst als buitenstaander van de uitgeverij. Ik dacht toen echt: 'waar ben ik aan begonnen?'.
Hoogtepunten zijn de feestjes die we met z'n allen hebben, mijn etentjes met Niels (te weinig), de lol op de redactie en de complimenten/waardering die ik voor mijn werk krijg.



MIJN GROOTSTE GAMEHELD

Misschien is de vraag niet helemaal zo bedoeld, maar ik kies dan toch voor Colin McRae. Als er een hele spellenserie naar je vernoemd is, kun je toch een gameheld zijn? Ik vind zijn racegames nog altijd de beste die er zijn en ik heb Colin een paar keer mogen ontmoeten. De laatste keer heb ik zelfs een paar uur met 'm gepraat tijdens een etentje bij Codemasters. Ik krijg nog steeds kippenvel als ik terugdenk aan het moment, slechts een paar maanden later, dat ik 's ochtends in de krant las dat hij was verongelukt met zijn zoontje.


COLIN MCRAE MBE
1968 - 2007

preview

MORTAL 4 KOMBAT

Het is maandagmorgen half tien en een rinkelende telefoon haalt mij uit mijn slaap. Kreunend kruip ik uit bed. Het was de nacht ervoor laat geworden. Samen met wat vrienden had ik tot in de late uurtjes MK 4 aan een diepgravend onderzoek onderworpen en dat is mij niet in de koude kleren gaan zitten.

OP AUDIËNTIE BIJ DE AYATOLLAH

Aan de andere kant van de lijn hoor ik onze hoofdredacteur mij sommeren om mij ogenblikkelijk naar het Power Unlimited hoofdkwartier te vervoegen. Ik mompel wat en kruip via de douche naar mijn klerenkast. Een uur later wandel ik met opgeheven hoofd het kantoor van de ayatollah van de Power Unlimited binnen. Zijn gezicht staat op onweer maar ik voel de bui nog niet hangen. Met een harde klap slaat hij op de enorme berg post die zijn hele buro in beslag neemt. 'Dit, De Koning, zijn brieven van lezers. Brieven van mensen die iedere maand de moeite nemen om die letterbrij van jou door te worstelen.' Ik knik, het zijn fijne mensen die lezers. 'En deze lezers,' vervolgt hij zijn verhaal 'pikken die flauwekul van jou niet langer meer.'
'Pardon? Er moet hier een vergissing in het spel zijn. De lezers adoreren mij. Toch?'
'De lezers voelen zich genaaid, De Koning. Jij krijgt de kans om als een van de eersten op deze planeet Mortal Kombat 4 te spelen en de rest van de mensheid over je ervaringen te vertellen en wat doe je? Je schrijft het halve blad vol met bij elkaar verzonnen onzin over de character en wat voor kleding ze aanhebben. De lezers willen geen stamboom van Lord Raiden, de lezers willen keiharde feiten!'

DE PU DON GROMT

Dit gesprek bevalt me voor geen meter. Hoe heeft dit kunnen gebeuren. Ik had toch met Ed afgesproken dat alle negatieve post over mij linea recta de papiervernietiger in zou verdwijnen. Maar goed, Ed is op vakantie en het probleem is nu.
Ik verontschuldig me bij de hoofdredacteur en hang hem aan zijn neus dat Ruben al mijn recensies heeft gesaboteerd. 'Heb je het spel überhaupt wel gespeeld?' vraagt de hoofdredacteur op een indringende toon. 'But of course.'
Met de blaren op mijn vingers van de voorgaande nacht bewijs ik mijn onschuld. In geuren en kleuren vertel ik de eindbaas over mijn ervaringen en waarom MK4 de beste MK is sinds MK2. 'Vooral de bewegende 'camera' en de snelheid maken MK4 tot zo'n successtory. Het feit dat alle vijftien characters een krankzinnige hoeveelheid aan moves en zelfs ook een wapen hebben, maakt de gameplay alleen nog maar nog zieker. Het is hakken, schoppen, meppen en weer doorgaan. Snap je wat ik bedoel?'
De PU Don gromt instemmig en gebaart met zijn hand dat hij meer wil horen. Zal hij mijn leven dan toch sparen? 'Tekken 3 valt in de drollenbak vergeleken met Mortal Kombat 4. Alle characters zijn wreedaardig, het bloed spat je letterlijk om de oren en de fataties, oh man die fataties, die zijn zo gruwelijk dat ze eigenlijk verboden zouden moeten worden. Kortom, Mortal Kombat 4 is de shit. Need I say more?'
Er kan een zuinig lachje vanaf. 'Je kunt gaan, we bellen nog.' Opgelucht verlaat ik het pand. Het had weinig gescheeld of mijn carrière als beat' em up-specialist was ten einde gekomen. Voortaan zal ik dan toch maar minder besteden aan het spelen van de games en meer tijd aan het erover schrijven.







RAPPORT

graphics	9⁷
geluid	9⁵
originaliteit	7⁸
speelbaarheid	9⁹

Nieuw moves
Nieuwe characters

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2540
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

9²

Zoals ik in het vorig nummer al liet weten: MK4 is de shit. De gameplay, de graphics, de characters, de moves, het is allemaal van een superieure kwaliteit. Of je nou tegen elkaar, de computer of in teambattles aan het slachten bent, het spel gaat geen seconde vervelen. MK4 is absoluut een van de betere fighting-games van de afgelopen tijd.
KEES


PRE-ORDER ALLE E3
TOPPERS BIJ GAME MANIA!
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360 & PC
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360 & PC
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360 & PC
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360 & PC
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360 & PC
PRE-ORDER JE GAMES ONLINE OP WWW.GAMEMANIA.EU
OF IN ÉÉN VAN ONZE VELE STORES!
Ontvang bij het pre-orderen van een game 100 extra spaarpunten op je klantenkaart!
Ontvang een gratis SMS zodra de game beschikbaar is!
Je bent zeker van je exemplaar op de releasedatum!
Nu al meer dan 80 stores:
www.gamemania.eu
GAME MANIA®
GAMES | CONSOLES | ACCESSOIRES

SPAREN!

Deze maand verschijnt er vrijwel niets boelends. Dat heeft alles te maken met een of andere beurs in Los Angeles. Want op de beurs der beurzen werd natuurlijk een shitload aan games getoond die je echter pas aan het eind van het jaar of begin volgend jaar kunt kopen. Dat betekent dus dat je deze maanden al lekker kunt gaan beginnen met sparen voor het na- of voorjaar!
Dat hoef je overigens niet alleen voor games te doen, want zoals je ongetwijfeld weet, verschijnen Move en Kinect ook nog in 2010 en de klapper van de E3, de 3DS, waarschijnlijk in maart 2011.
Kortom, er is genoeg om voor te sparen, alleen dus bar weinig nieuws om te spelen. Of je moet een fervent Lego fanaat zijn, dan kun je met Harry aan de slag. Voor de rest zul je het moeten doen met de games die je afgelopen maanden hebt gehaald. Niet erg natuurlijk, want heel veel van die spellen hebben een uitstekende online ondersteuning. Zo zul je mij deze maand vooral online kunnen vinden als ik met mijn Transformer de headshots aan elkaar rijg. JEROEN



KILL YOUR DARLINGS

Het was een lastige combi deze maand: een feestnummer met meerdere specials, plus een E3 gedeelte van zo'n dikke dertig pagina's. Praktisch sowieso al moeilijk om allemaal op tijd af te krijgen, want Maarten, Wouter, Steven, Jan en Jurjen zaten meer dan een week in LA, en ondanks alle goede voornemens blijkt elk jaar weer dat er op die locatie geen letter getikt wordt. Ook zaten we behoorlijk te goochelen met de ruimte in het blad. We mochten van de uitgever weliswaar een dikker nummer maken, zonder nietjes en op wat mooier papier, maar de door ons gevraagde tweehonderd pagina's werd de grote bazen toch iets te gortig, gezien de enorme extra drukkosten die dat met zich zou meebrengen. Het is dus een "kill your darlings PU" geworden, waarin we een aantal ideeën voor specials niet hebben kunnen uitwerken (maar die houden jullie tegoed) en zelfs wat gemaakte pagina's niet hebben kunnen gebruiken (die kom je deels volgende maand al tegen).
Toch hoop ik dat het een mooi nummertje is geworden met een lekkere mix van actualiteit, analyse, humor en nostalgie. We hebben er in ieder geval hard ons best op gedaan, dat moet je van mij aannemen.
Gelukkig weten we na de E3 dat we de rest van het jaar gewoon lekker kunnen blijven doorknallen met het schrijven over toffe games en hardware die ons op korte termijn te wachten staan.
Over doorknallen gesproken; ik heb al even stiekem uitgerekend wanneer we ons 250e nummer maken, en dat is september 2014. Misschien staan we dan allemaal te gamen zonder controller, spelen we alleen nog maar 3D games, kun je PU-TV gewoon op een televisiezender bekijken, en kom ik met de rollator naar de redactie, want reken er maar op dat ik er ook dan nog steeds bij ben! ED



MEGAMAN ZERO COLLECTION

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

TIGER WOODS PGA TOUR 11

SINGULARITY

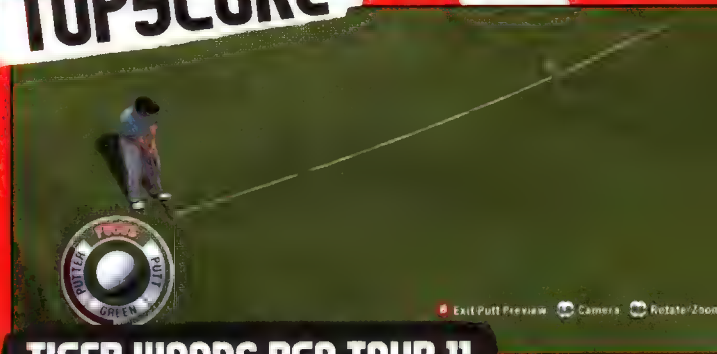
EBOY FIXPIX

GUITAR HERO

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

TOPSCORE



TIGER WOODS PGA TOUR 11

"HET SPEL ZWIEPT EN PUT REALISTISCHER DAN OOIT..."

SCHEET EN DRIE KNIKKERS GAME

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

"GOOI ER VIER EURO TEGENAAN EN KOOP DIE GAME!"



BETOVERENDE GAME



LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

"DE GAME VOLDOET AAN DE VERWACHTINGEN EN VOLGT DE FILM OP DE VOET."



WIEBELGAME

EBOY FIXPIX

"HET ZIJN WARE KUNSTWERKJES WAAR JE MEE AAN DE SLAG GAAT."

MEGA MAN ZERO COLLECTION

JURJEN KOCHT 'M IN DE VS



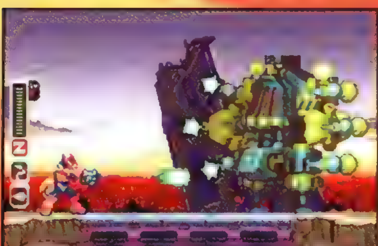
"HET IS GEEN KATTENPIS."

Een dag voordat Jurjen vanaf de E3 weer naar huis zou vliegen, zag hij Mega Man Zero Collection in een Amerikaanse gameshop liggen. Daar telde hij graag dertig dollar voor neer, want zo had hij in het vliegtuig mooi wat te doen. En bovendien was het nog maar de vraag of hij na terugkomst deze titel wel in de Nederlandse winkels zou kunnen vinden.

Tijdens de E3 sprak ik kort met de kleine Nederlandse distributeur die de spellen van Capcom inkoopt en over de winkels in de lage landen verspreidt... of dat zou moeten doen. Volgens hem zou er geen situatie meer optreden zoals laatst bij Ace Attorney, dat de game in Nederland niet of nauwelijks was te krijgen. Dat was goed om te horen. Maar ondertussen bereiken mij via Twitter toch berichten van mensen die Mega Man Zero Collection in geen enkele Nederlandse winkel konden vinden. En dat was minder goed om te horen. Want het is een mooie verzameling om te bezitten.



(Door: **Infinity**)
Dit soort gevechten zijn net als poker; als blijkt dat je tegenstander toch niet bluft, is het te laat.



(Door: **stravagante**)
Wedden dat je ook gewoon z'n stekker eruit kon trekken?

ONEVENWICHTIG

Dat het een mooie verzameling is geworden, ligt boven alles aan de kracht van de originelen, die op de GBA verschenen. Als je wel eens een deel hebt gespeeld, weet je dat het sterke, zij het soms wat onevenwichtige actie-platformers zijn, waarin je veel moet rennen, schieten, hakken (met een soort lichtzwaard) en nog meer moet springen, al dan niet terwijl je langs een muur omlaag glijdt.
Dat ik de games onevenwichtig noem, is omdat er nogal wat saaie, erg gemakkelijke stukken in voor komen, terwijl je het volgende moment kunt worden geconfronteerd met een eindbaas die zich bijna onmogelijk laat verslaan. Uiteindelijk is het allemaal wel te doen, en anders kun je altijd nog terecht in het toegevoegde Easy Scenario. Al zou ik dat laatste niemand willen adviseren.

KINDERBOERDERIJ

Dat Easy Scenario, dat hadden ze ook wel het Mega God Scenario kunnen noemen, want hierin ben je vrijwel onverslaanbaar. Dat klinkt aantrekkelijk, tot je ontdekt dat het spel in die stand amper nog plezier en voldoening biedt. Zorgeloos als een tank op een kinderboerderij beuk je met vrijwel onuitputtelijke energie door vijanden en obstakels, terwijl je eindbazen razendsnel sloopt door er onophoudelijk tegenaan te lopen of te springen en op de B-knop te rammen. Makkelijk? Ja. Leuk? Totaal niet.
Mega Man gaat om het herkennen van patronen, op je hoede zijn, pixelperfecte sprongetjes en perfecte timing. Daarin schuilt de fun van dit soort games. De kans dat je elk moment kunt sterven, dwingt je om jezelf tot het uiterste te pushen. Dat ga je heus niet spontaan doen.



(Door: **jole3000**)
Dat is nog eens een handig horloge. Het wijst gewoon aan: vijand op 7 uur.



CAPCOM OP DE DS

Of je de games nu wel of niet in Nederland kunt vinden (bestellen op internet kan natuurlijk altijd wel): Capcom blijft maar mooie spellen uitbrengen op de DS. Zo speelde ik op de E3 Ghost Trick en Okamiden, en dat beloven beide topspellen te worden. Van Okamiden (zie ook pag. 28) had je dat misschien wel verwacht, maar Ghost Trick (zie screen) is dus ook absoluut een game om in de gaten te houden!



WEINIG NIEUWS

Naast dat dus nogal overbodige Easy Scenario hoef je weinig nieuws te verwachten. De graphics zijn niet opgepoetst, en het geluid is ook gelijk aan dat van de GBA-versies.
Op het tweede scherm verschijnt af en toe artwork van eindbazen en andere personages, maar ik had er liever een plattegrondje gezien.
Er is nog wel een kleine wijziging die het spelplezier aanzienlijk verbetert, en dat is het feit dat je je secundaire aanval nu ook met enkel de R-knop kunt gebruiken. In de GBA-versies moest je hiervoor tegelijk op R en B drukken, en dat voelde nogal verkrampt, helemaal als je tegelijk ook nog aan het springen en sturen was.
Maar daar blijft het dus bij, qua vernieuwingen. Is dat erg? Nee, niet zo erg. Want zoals gezegd: de kracht van deze verzameling schuilt in de kracht van de originelen. En die is ontegenzeggelijk groot.

CONCLUSIE

Vier hooggewaardeerde actiegames samen op een enkele game card. Het is geen kattenpis. Ben je een beetje liefhebber van Mega Man, en kende je deze games nog niet (allemaal), dan is een aanschaf van deze verzameling gerechtvaardigd. Mits je 'm ergens kunt vinden.

JURJEN

75 SCORE

Per spel ben je een uur of vijf bezig, dus de twintig uur ga je met deze verzameling wel halen.

MEGA MAN ZERO COLLECTION
DS
CAPCOM / BRIZAMILA
1 SPELER
OUT NOW

LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4



Eigenlijk zou Wouter deze Harry Potter game reviewen, want hij speelt als enige thuis nog met die LEGO steentjes. Maar omdat we de game net voor de deadline binnenkregen en Wouter bij LEGO Batman nog uitgebreid in slaap sukkelde, namen we geen enkel risico, en besloot Jeroen het zelf te doen.

Pffffffffff mag ik even diep zuchten? Terwijl de rest van de redactie zich op de E3 vermaakt, zit ik hier mijn zoveelste LEGO game te spelen. Een game waarvan je de gameplay eigenlijk al helemaal zelf in kan vullen. Je zou met een beetje fantasie, de game in je hoofd uit kunnen spelen. Helemaal als je weet dat het spelletje met Harry en kornuiten de eerste vier films beslaat.

VLIEGEN OP BEZEMS

Kortom: je ontmoet Hermelien en die roodharige nietsnut Ron, je leert je eerste toverspreuken op Zweinstein en vliegt een paar keer op een bezem. Verder maak je weer alles wat je tegenkomt kapot om nopjes te verzamelen, en kun je toverspreuken gebruiken om oersimpele puzzels op te lossen.
Zo lag ik dus weer onderuitgezakt op de bank de bekende dingen te doen,


Voor de kleintjes die LEGO Harry wat te eng vinden, is er Duplo Harry Potter.

MEER LEGO?

Natuurlijk zijn we nog niet aan het eind gekomen van de LEGO games franchise. Zo weten we allemaal dat er een LEGO MMO zit aan te komen. Maar ook geruchten over een LEGO Prince of Persia en een LEGO Lord of The Rings blijven hardnekkig.
Ach, in feite kan alles naar LEGO vertaald worden als het moet. Niet dat we dat hopen overigens, maar kijk niet gek op als er zomaar een LEGO Toy Story game verschijnt.





> "HET RECEPT BEGINT EEN BEETJE EENTONIG TE WORDEN."

hoewel ik af en toe een glimlach niet kon onderdrukken, vanwege de oersimpele en suffe humor die nu eenmaal met de LEGO games gepaard gaat. Maar dat de LEGO games allemaal zo verschrikkelijk veel op elkaar lijken, begint in alle andere opzichten toch wel lichtelijk te irriteren.

BEKEND RECEPT

Natuurlijk passen ze de formule wel iets aan op de film. Zo kun je nu bijvoorbeeld wisselen tussen verschillende spreuken en kun je andere leerlingen die in moeilijkheden zitten, bevrijden uit hun benarde positie.
Zweinstein zelf is best grappig in beeld gebracht maar nooit heb ik het idee gehad in een gigantisch kasteel rond te dolen. De gangen waar ik Harry doorheen loodste, waren vrij basic en alleen de harnassen die hier en daar stonden opgesteld, herinnerden mij aan het feit dat ik een Harry Potter game aan het spelen was.
Het geeft aan dat de blauwdruk van de LEGO games een beetje aan vernieuwing toe is, zeker als je er net als ik meerdere gespeeld hebt.

NIET SLECHT

Laat LEGO Harry Potter dan een slechte indruk achter? Nee, dat niet. De game voldoet aan de verwachtingen. Het volgt de films op de voet, zij het hier en daar wat onduidelijk, gooit er nog wat grappige animaties in maar valt ook in oude valkuilen zoals het gebrek aan diepte, waardoor navigeren over smalle stroken nogal problematisch verloopt.
Het wordt in mijn ogen dan ook hoog tijd dat een nieuwe LEGO game meer biedt dan alleen een ander poppetje in een andere omgeving. ✪

CONCLUSIE

Het recept van LEGO Harry Potter begint een beetje eentonig te worden. Smaak verandert immers en dan mag zo'n LEGO serie best mee veranderen.


JEROEN

SCORE **70**

Een weekendje goed door toveren en je kan genieten van de eindcredits.

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1 - 4
PS3 / XBOX 360 / Wii
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS.
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

TIGER WOODS PGA TOUR 11

De nieuwe Tiger Woods-game is uit. Jammer alleen dat ie zo goed is, anders had JJ een pagina lang lekker slap kunnen lullen over de wat minder slappe lul van onze Tijger.

Je moet 't maar durven als EA. Tiger Woods is onlangs keihard van z'n sokkeltje gevallen en de meeste sponsors hebben het golficoon bij het grof vuil gezet. Natuurlijk hadden al die hypocriete sponsoren in hun (natte) dromen maar wat graag met Tiger willen ruilen en die sleazy chicks net zo hard willen afpalen, maar ja, je wil de brave burger natuurlijk niet tegen je in het harnas jagen...
EA bleef echter achter Tiger staan (de veiligste plek) en zette een nieuwe game rond deze pro in elkaar.

HET WERKT!

Niet alleen daarvoor mag Tiger EA bedanken, maar ook voor de game op zich want het spel zwiept en put realistischer dan ooit... als je hem tenminste op de Wii speelt. Want omdat de game gebruik maakt van de Wii-motion plus, volgt de virtuele golfstick nu zeer precies de beweging en de snelheid van je hand. Eindelijk draait het om de kleine afwijkingen in het aanslaan. Eindelijk draait het om de finesse bij het putten, kun je precies de bolling van dat heuveltje meepakken. Eindelijk een game waarvoor je graag raar staat te zwiepen voor de TV. Omdat het werkt!





DIKKER

Hoewel de toevoeging van de Wii Motion Plus al een compleet nieuwe spelervaring biedt, heeft EA Sports het daar niet bij gelaten. In de basis biedt TWPGAT 11 weliswaar dezelfde content als het vorige deel, maar vooral de Career mode is een stuk opgespiced met zeven extra golfcourses, een aantal nieuwe spelers, realtime weather en betere mogelijkheden om je clubs te tunen.
Online steken de vele toernooien en de mogelijkheid om het tegen de stats van de beste spelers in de ranking op te nemen, er bovenuit.

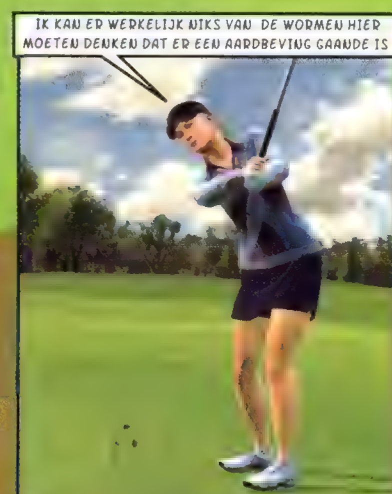

Zeker weten dat een van de developers ook voor The Sims heeft gewerkt.

"EEN GAME WAARVOOR JE GRAAG RAAR STAAT TE ZWIEPEN."

JJ VALT VAN ZIJN GELOOF

ACCURAAT

Eigenlijk kun je stellen dat na al die jaren het golfgenre zich nu pas echt thuis voelt op de spelcomputer.
Eindelijk is daar een controller die je echt laat golfen. De swing die je nu thuis maakt, zie je voor 95% accuraat terug op de TV.
Een paar kleine minpunten 'verpesten' de boel nog een beetje zoals het soms lastig simuleren van het chippen uit een zandbak en het camerastandpunt dat je op de club laat kijken waardoor je het overzicht over de course kwijt bent. Ik zou graag sneller en directer tussen club en baan willen schakelen, zoals je dat in het echt ook doet.
Laten we echter maar blij zijn dat er nog iets te klagen valt, anders kon EA Sports de komende acht jaar dezelfde game blijven uitbrengen.



Slimme wormen zouden zich in dit geval het best onder de bal kunnen verstoppen...

MOVE EN KINECT...

De PS3 en Xbox 360 bieden min of meer dezelfde content als de Wii (op het geinige exclusieve [illegible] na), maar het besturen met de controller blijft toch een beetje [illegible]. Vandaar geen Gold Award voor de game als geheel.
De vraag is nu of daar straks met de Move en Kinect verandering in komt. Ik kon het in de huidige versies nog niet zien, maar ik hoop van harte dat EA het straks gewoon via een te downloaden patch laat plaatsvinden, en dat je dus niet een hele nieuwe game hoeft te kopen.


Beetje flauw om juist nu van die fallussymbolen in de game te gooien...

CONCLUSIE

Als deze game net zo goed verkoopt als ie verdient, kan Tiger de alimentatie van zijn vrouw makkelijk blijven betalen...

JJ

SCORE **87**

Dit speel je tot je er een golferselleboog van krijgt.

TIGER WOODS PGA TOUR 11
Wii / PS3 / XBOX 360 / PC
EA SPORTS / EA
1 - 24 SPELERS ONLINE
OUT NOW

SINGULARITY

JJ FUCKT MET DE TIJD

De E3 was duidelijk: het worden hete maanden voor de shooterfans. Activision's Singularity doet de aftrap voor dit fragfest. Als troost omdat hij niet naar LA kon (en de megaparty van Activision dus moest missen) mocht JJ 'm reviewen.

Echt groot heeft Activision deze shooter niet bepaald onder de aandacht gebracht. En dat zal wel te maken hebben met de developer achter dit spel: Raven Software, dat de laatste jaren toch wat ondermaats presteerde.
Raven Software besefte dat waarschijnlijk ook, want na de fuck up Wolfenstein komen ze in ieder geval niet nog een keer met een 'dertien in een dozijn' shooter; men heeft in ieder geval een unieke twist aan dit spel toegevoegd.

STRALING

Singularity begint echter als een doodgewone shooter. Je wordt als Amerikaanse soldaat op het Russische eiland Katorga gedropt waar de commies rond WO II vage experimenten met een grondstof genaamd E99 uitvoerden. Dat goedje bleek te gevaarlijk waarna de Russen de boel ontmantelden. Althans, dat is het officiële verhaal.
Als de Amerikanen in 2010, bij een verkenningsvlucht bemerken dat er wel heel veel straling van Katorga afkomt, droppen ze een eenheid. Zie hier het begin van een bizar avontuur vol communistische retro, gemuteerde zombies en gedrogeerde bewakers.

VAN EEND NAAR ZWAAN

Na een paar plichtmatige levels, begint de leut. Je krijgt opeens een op E99 draaiende TMD (Time Manipulation Device) in handen, en dan verandert het saaie shooter-eendje in een frag-zwaan die er mag zijn. E99 zorgt er namelijk voor dat je op vele manieren met de tijd kunt fucken. Naast dat je kunt herbeleven wat er vroeger nu precies gebeurd is, kun je ook kapotte dingen repareren, dingen kapot maken, vijanden verouderen, objecten verplaatsen en wegschieten, de tijd bevriezen etc.

> "HET SAAIE SHOOTER-EENDJE VERANDERT IN EEN FRAG-ZWAAN."

Het is niet dat we het 'tijd-fucken' niet eerder hebben gezien, stoeipoes Blinx klootte in een ver verleden al met de tijd, maar de manier waarop Raven Software het heeft uitgewerkt, zorgt voor een frisse mix van old fashioned knalactie en gefreak met de tijd.
Raven is namelijk zo slim geweest om niet alle actie met de TMD oplosbaar te maken. Zij geven aan wanneer wat kan. Precies die mix houdt de boel levendig.
Dan weer zette ik de tijd stop waarna ik de 'bevroren' vijanden kapot knalde of ik 'pakte' explosieve vaten op om die vervolgens naar bad guys te smijten, dan was het weer moi en mijn gun. Verder zorgt de TMD er voor dat je eindelijk puzzels tegenkomt in een shooter die ietsje verder gaan dan het debiele 'vind de schakelaar'.
Tel daarbij op dat ik een sucker ben voor oude communistische settings, dat Raven Software een trendy BioShock light-sausje over Katorga heeft gegoten en dat de A.I. zijn ding doet en de actie dus uitdagend blijft (zeker bij de eindbazen), en je kunt begrijpen dat ik me vermaakt heb.

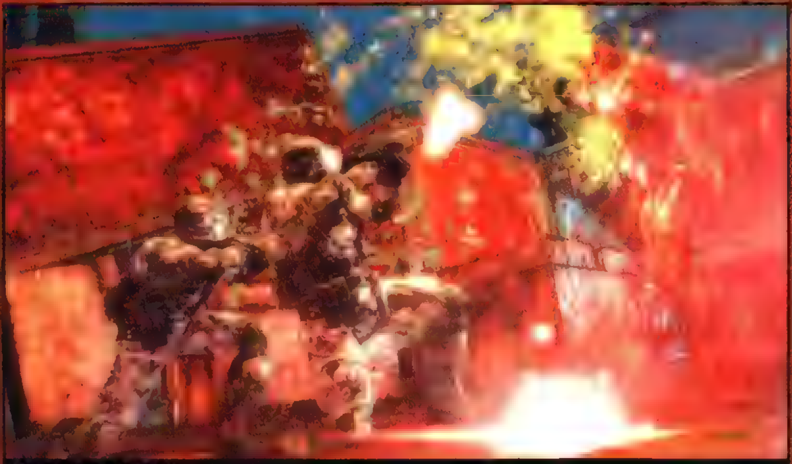
HET MW-STEMPELTJE

Als Activision al een racegame vol stopt met perks, dan ontkomt een shooter er zeker niet aan. En dus kun je jouw wapens in Singularity en je TMD vol met upgrades/perks laden. Leuk, maar weinig revolutionair.
Een uitzondering is de 'Seeker Gun', waarmee je na het afvuren, de explosieve E99 kogel naar het doel kunt leiden. Splatter!

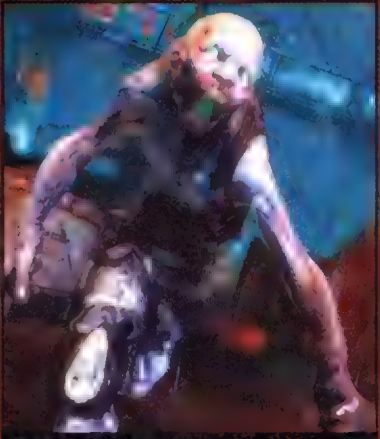
VERMAKELIJK

'Vermakelijk' is dan ook de passende typering voor Singularity. Grafisch is de game zeker de mindere van Call of Duty, Crysis of Medal of Honor, en met de multiplayer gaan ze PSN en Xbox Live ook niet op z'n kop zetten. Bovendien is de singleplayer zo lineair als de gemiddelde scène in een pornofilm. Maar vervelen zul je je niet. Met dank aan de TMD, de Seeker Gun (zie kader) en de retro commi setting.


(Door: **lars2thev**)
Hier wordt niet met de tijd gefucked.


(Door: **markoplia16**)
Roest in vrede.


(Door: **Riseagainst**)
Nieuw: Axe Burn, voor een knallende okselgeur!


(Door: **Deadminer**)
De launchgame van Kinect voor hardcore gamers: Kannictibalen.

CONCLUSIE

Singularity is de beste game van Raven Software in jaren. Mocht je de vingers alvast op willen warmen voor het najaar, dan is dit spel prima trainingsmateriaal.

JJ

SCORE **80**

Als je haast hebt, dan is het einde na tien uur binnen bereik. Ga je alle notities, geluidsfragmenten en filmpjes opsnorren, dan staat er voor je het weet vijftien uur op de teller.

SINGULARITY
PS3 / XBOX 360 / PC
RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION
ONLINE: 1 - 8 SPELERS
OUT NOW
16

EBOY FIXPIX

We zagen Jeroen met zijn iPod achter zijn bureau zitten maar hij hield het ding wel heel raar vast. Leg dat maar eens uit jongeman.

Kent iemand van jullie eBoy? Nee? Ga dan effe heel rap googelen, die gasten maken namelijk hele dikke art. Ze staan vooral bekend om hun pixel art en van die kunst is nu een spelletje gemaakt. Een puzzelspelletje waarbij je de kunstwerkjes van de Duitse mannen die achter eBoy schuilgaan, weer compleet moet maken.



FixPix... dat was mijn bijnaam bij veel meiden vroeger.

KANTELEN

Het zit zo: de creaties van eBoy zijn een beetje uit hun verband getrokken en het is jouw taak om alles weer netjes op zijn plaats te laten vallen. Dat doe je heel simpel door je iPhone of iPod te kantelen. Kantel je goed, dan moet je 'm heel even op zijn plaats houden, waarna je het hele plaatje te zien krijgt.
Jouw opgeloste puzzel kun je dan op Facebook posten of er een screenshot van maken om hem op te slaan en dan als wallpaper te gebruiken. Want zoals ik al zei, het zijn ware kunstwerkjes waar je mee aan de slag gaat, dus het bekijken meer dan waard.

(VER)GEZICHTEN

Soms moet je brillen op gezichtjes plaatsen of neuzen, ogen en wenkbrauwen op de juiste manier op een smoelwerk laten vallen. Weer andere keren krijg je een plaat voor je neus waarop alleen de achtergrond vast staat en alle zaken op de voorgrond loshangen. Doel is in dat geval om alles op zijn plaats te laten vallen. Het puzzelwerk begint uitermate simpel maar wordt naarmate je het spel verder speelt een stuk lastiger.

Volgens de bijgesloten informatie zou de game uit honderd puzzels moeten bestaan, maar ik kwam toch een paar dubbele tegen dus ik vraag me af of dat getal helemaal betrouwbaar is. Hoe dan ook, voor een spelletje van nog geen twee euro mag je natuurlijk niet op alle slakken zout leggen: zeker niet omdat je naast de leuke puzzelwerkjes, een aantal hele mooie wallpapers cadeau krijgt.

CONCLUSIE

Het kost bijna niets en je bent er een hele lange treinreis zoet mee als je diehard aan de slag gaat. Verder sowieso leuk om de tijd mee te doden, terwijl je gewoon je muziek kunt blijven luisteren tijdens het spelen.



JEROEN

SCORE **70**

Uitgespeeld tijdens een treinreis van Haarlem naar Breda.

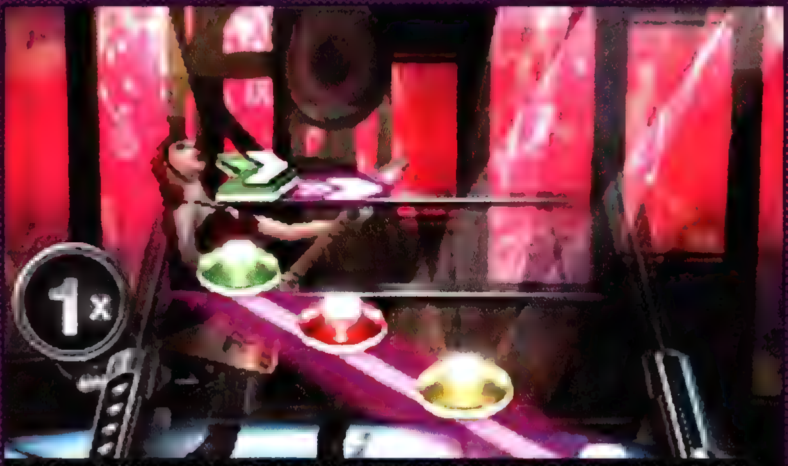
EBOY FIXPIX
iPOD TOUCH / iPHONE
EBOY / DELICIOUSTOYS
1 SPELER
OUT NOW

GUITAR HERO

Kennelijk heeft Jeroen weer helemaal de smaak te pakken, want na het rocken met Green Day ging hij doodleuk verder met Guitar Hero op zijn iPod.

Je hebt maar twee vingers nodig om Guitar Hero op je iPod te spelen, en de knoppencombinaties zijn dan ook niet al te moeilijk. En dat is maar goed ook, want af en toe laat de registratie van je vingers enigszins te wensen over.

Toch speelt de game lekker weg. De standaard moeilijkheidsgraden zijn aanwezig, waardoor zelfs je moeder een deuntje mee kan spelen. Paint it Black van de Rolling Stones bijvoorbeeld of We are the Champions van Queen...



Rock Band, DJ Hero, Guitar Hero... ik kan geen bijschrift meer bedenken. Ik ben denk ik een beetje mu - ziek.

Wat mij meteen bij de tracklist brengt, die wel wat mager is. Bedenk daar wel bij dat de game nog geen drie euro kost en er een mogelijkheid is om nieuwe vette tracks los te kopen. Mits ze voorradig zijn natuurlijk, want op het moment dat ik de game testte, was er slechts een handjevol crap uit.

MULTIPLAYER

Naast de singleplayer, kun je de game ook met of tegen elkaar spelen. Guitar Hero ondersteunt namelijk een online multiplayer mode. Die lijkt heel leuk te kunnen gaan worden maar dan zal ook hier de tracklist nog wel behoorlijk moeten worden uitgebreid.
Jammer vind ik verder het ontbreken van drums. Want laten we eerlijk zijn, de grote jongens (PS3, Wii en Xbox 360) hebben ook een totaalpakket aan instrumenten, dus waarom kan Guitar Hero op de iPhone/iPod daar dan niet over beschikken?

FACEBOOK

Het is tegenwoordig haast niet meer weg te denken uit games en ook Guitar Hero doet eraan: Facebook integratie, oftewel deel je skills met je Facebook vrienden. Guitar Hero heeft daarvoor een heus levelsysteem, maar wat het precies doet, durf ik niet te zeggen, behalve dan dat je personage (die je zelf kunt customizen) een nieuwe naam krijgt en een nummertje dat erbij hoort. Dat kun je dan weer delen met je Facebook vrienden tot ze je uitkotsen omdat je ze loopt te spammen met onzinnige berichten.

CONCLUSIE

Guitar Hero is speciaal voor al die muziekliefhebbers die geen minuut zonder hun favoriete game kunnen. Speelt lekker weg, maar heeft hard vette tracks nodig.



JEROEN

SCORE **82**

Dit speel je een paar minuutjes per dag.

GUITAR HERO
iPOD TOUCH / iPHONE
VICARIOUS VISIONS / ACTIVISION
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

"OBJECTION!" Schreeuwde Jeroen plotseling keihard. Ed verslikte zich in zijn vloerkadetje. Waarom moest dat nu tijdens de lunch, vroeg iedereen zich af. Tot ze zagen dat Jeroen gewoon zat te eten met z'n iPod in zijn klauwen.

Voor iedereen die de DS game kent, is er helemaal niets nieuws onder de zon. Phoenix Wright: Ace Attorney op iPod/iPhone is namelijk een exacte remake van het DS spel. Ik wil daarom ook mijn zeer gewaardeerde collega Jurjen even quoten, waarbij je het woord DS in de tekst gewoon kunt vervangen door iPod Touch: "Phoenix Wright: Ace Attorney is een spannend en verfrissend leuk tekst-avontuur. Toch is het niet alles goud wat er blinkt. De sobere animaties en het grotendeels achterwege laten van noemenswaardige DS specifieke innovaties mag uitgever Capcom en daarmee deze game toch best worden aangerekend.
Deze Phoenix Wright is een spel op zich misschien wel goed genoeg voor een Gold Award maar de uitvoering is niet echt van topniveau.
Daarom heb ik besloten dat de enige juiste beoordeling exact op 88 punten uitkomt, en da's dus net wat te weinig voor een Gold Award."
Ik ben het hier volkomen mee eens: Phoenix Wright: Ace Attorney is een erg goed en leuk spel dat net geen Gold Award waard is. Groot voordeel voor iPhone/iPod bezitters is wel dat hetzelfde spel voor hen een scheet en drie knikkers (3,99 Euro) kost!



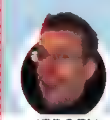
Dat heb ik inderdaad ook als ik snipverkouden ben, dan proef je niks meer...

OBJECTION

De controles zijn zoals die op de DS. Dus veel tekst en touchscreen mogelijkheden waarmee je de waarheid probeert te ontrafelen, nieuwe argumenten in de strijd gooit en je tegenstanders op leugentjes tracht te betrappen. Om vervolgens op de objection knop te drukken en met nieuwe bewijzen te komen.
Het zit allemaal goed in elkaar en speelt heerlijk weg, net als op de DS. Het is daarbij nauwelijks storend dat de game graphics van GBA niveau toont. Weliswaar heeft de iPhone meer in z'n mars dan deze pixelbeeldjes, maar het bederft op geen enkele manier het speelplezier. Toch trek ik er wel twee punten voor af.
Dus, doe eens gek, gooi er vier euro tegenaan en koop die Phoenix Wright: Ace Attorney.

CONCLUSIE

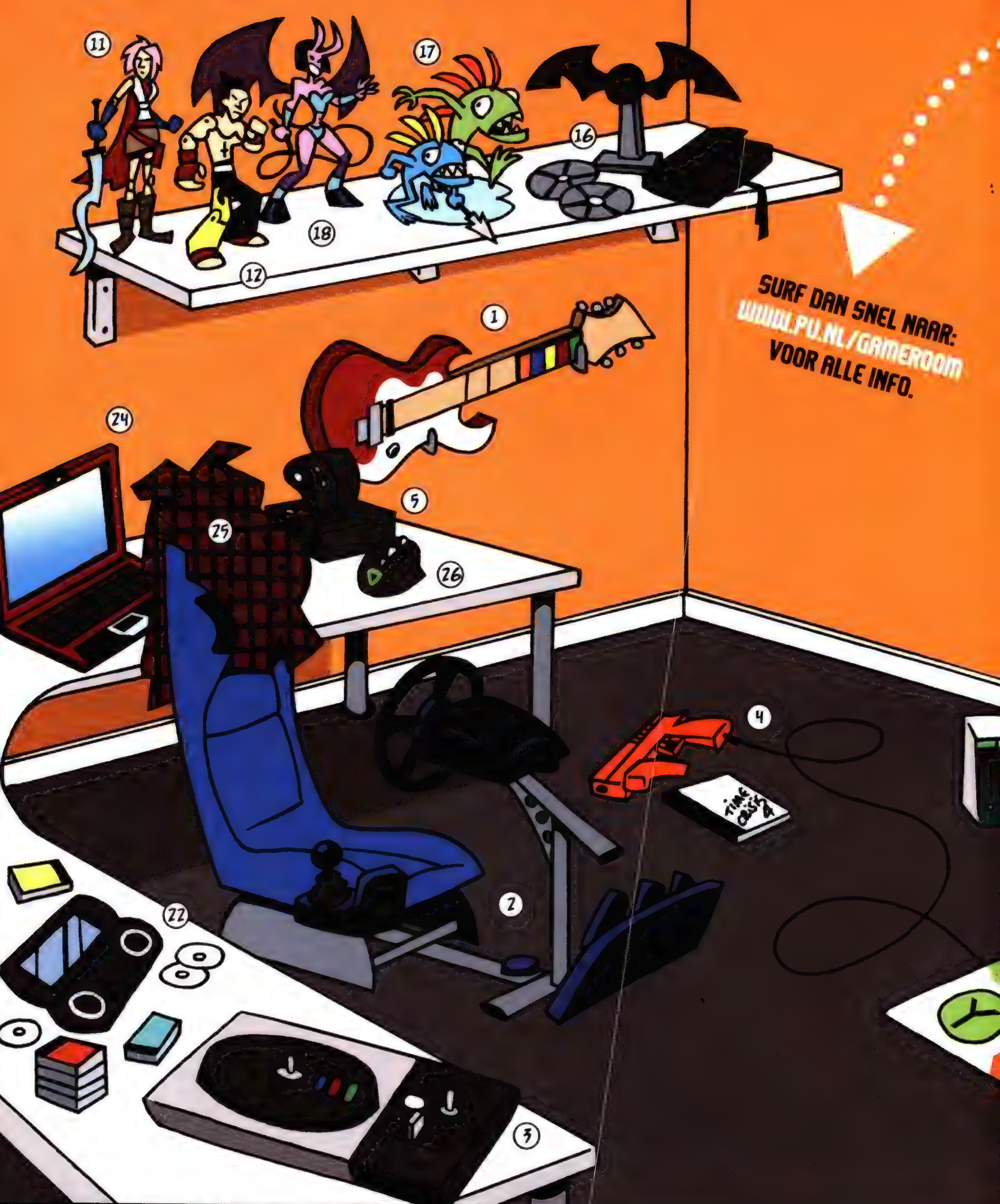
Om Jurjen nog maar eens te quoten: "Phoenix Wright: Ace Attorney is een spannend en verfrissend leuk tekst-avontuur." En daar sluit ik me helemaal bij aan.

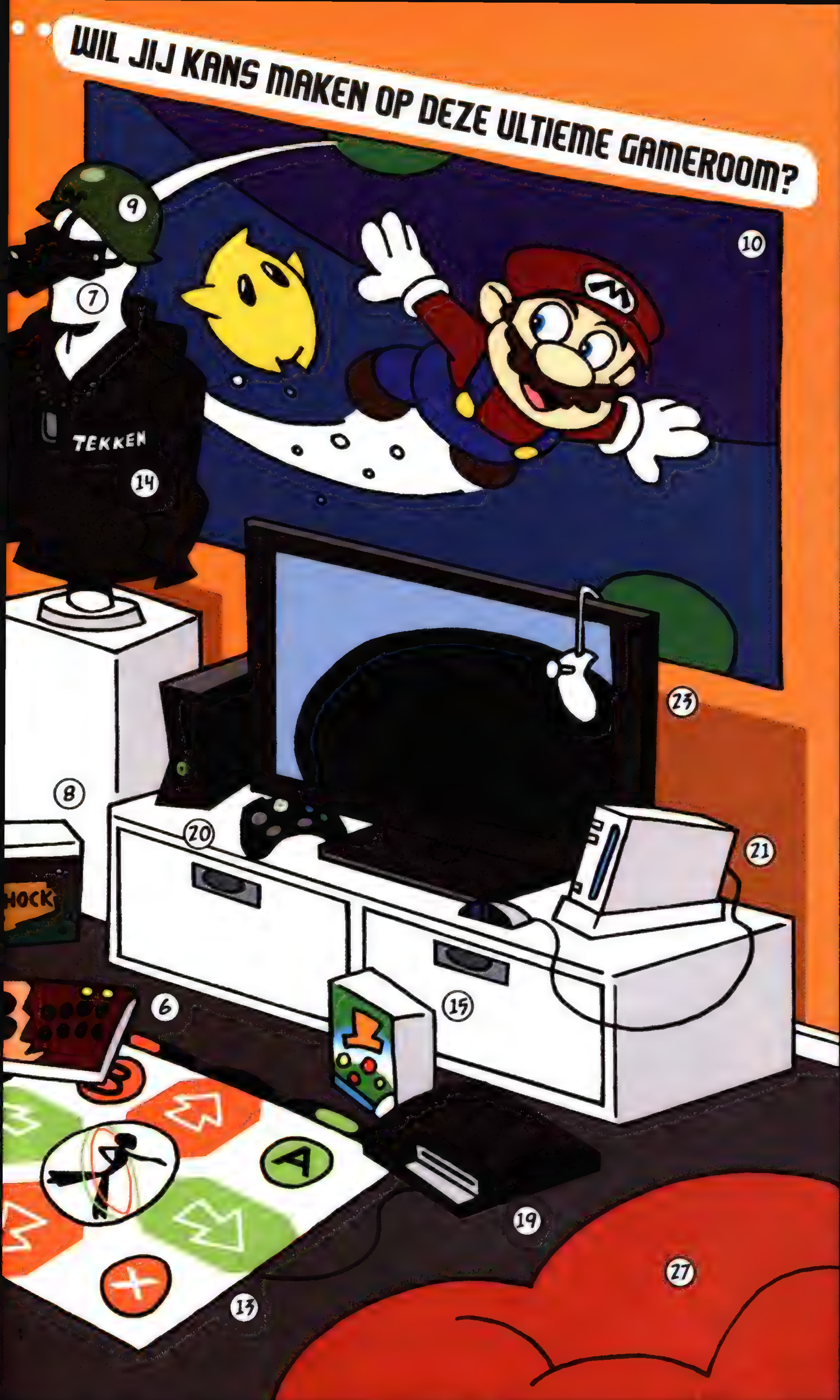

JEROEN

SCORE **86**

Kortgestraften kunnen hier zelfs achter de tralies een leuke tijd mee hebben.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY
iPOD TOUCH / iPHONE
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW


11
17
16
18
12
1
SURF DAN SNEL NAAR:
WWW.PU.NL/GAMEROOM
VOOR ALLE INFO.
24
5
25
26
4
TIME CRISIS 4
2
22
3



1-PS3 LOGITECH GITAAR + GUITAR HERO GAME
2-PLAYSEAT RACESTOEL
3-WII DJ TURNTABLE
4-PS3 TIME CRISIS 4
5-PC LOGITECH 6940 FLIGHTSTICK
6-X360 TEKKEN 6 FIGHTINGSTICK + GAME
7-X360 CODMWF2 PRESTIGE EDITION INCL. NACHTKIJKER
8-X360 BIOSHOCK 2 SPECIAL EDITION
9-5X PC OPERATION FLASHPOINT COLLECTOR'S EDITION INCL. MILITAIRE HELM
10-3X MARIO WALLSCROLL
11-5X FINAL FANTASY FIGURINE
12-5X TEKKEN FIGURINE
13-X360 DANCING STAGE INCL. DANSMAT
14-3X X360 TEKKEN 6 COLLECTOR'S EDITION
15-3X WII ANIMAL CROSSING INCL. SPEAK PACK
16-X360 BATMAN ARKHAM ASYLUM COLLECTOR'S EDITION
17-3X WORLD OF WARCRAFT FIGURINE 'FISH EYE'
18-2X WORLD OF WARCRAFT FIGURINE 'AMBER LASH'
19-PS3 SLIM
20-3X X360 SLIM
21-NINTENDO WII
22-PSP GO + GAMES
23-SAMSUNG LED 40"
24-ASUS G-SERIES LAPTOP
25-ROCKSTAR FLANNEL SHIRT
26-25X NAOS 550 MUIS
27-SUMO GAMER ZITZAK


D'FENSE
"WK SPECIAL 98"

PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

De rijke geschiedenis van de prins wordt in 2010 verlengd met een film en vier verschillende Prince of Persia-spellen voor zes verschillende systemen. Jurjen speelde de versie die speciaal voor de Wii is gemaakt.

JURJEN GAAT WEER SLINGEREN

Het voelt vertrouwd om weer eens lekker met die bijzonder behendige prins uit Perzië langs muren te rennen, aan stokken te zwieren en van richeltje naar richeltje te springen. Maar natuurlijk heeft de game iets meer nodig om zijn bestaan te rechtvaardigen. Een extra, een gimmick, iets wat de gameplay interessant maakt.
In Sands of Time kon de prins bijvoorbeeld de tijd terugspoelen, in de HD-versie van The Forgotten Sands kan de prins elementaire krachten gebruiken. En in de Wii-versie? In de Wii-versie kun je met de Wii-afstandsbediening naar speciale tegels wijzen en op de A-knop drukken om ze te veranderen in handige hulpstukken.

FOEFJE

Er zijn drie soorten tegels en dus ook drie soorten hulpstukken: ringen om aan te hangen, een pilaar die je als een lift omhoog tilt en een bubbel die als vangnet dienst kan doen.
De hulpstukken maken het navigeren door de sprookjesachtige omgevingen vol zwiepende messen en diepe afgronden anders dan anders. Maar in veel gevallen hadden de makers van het spel de hulpstukken ook zelf al kunnen plaatsen. Dat je ze tevoorschijn tovert is leuk, maar in veel gevallen meer een foefje dan een echte extra.
De beste momenten zijn die waarbij je verschillende soorten tegels wisselend moet activeren, of dit juist heel snel moet doen. Op die (te schaarse) momenten wordt het aanwijzen en activeren namelijk wél meer dan een foefje.



Altijd als ik iemand zie die met open ogen z'n noodlot tegemoet gaat, begint m'n trouwring automatisch te knellen.



Zo'n schommel heeft mijn buurman ook. Die man heeft namelijk een rothekel aan kinderen.



De Prins dacht eigenlijk aan de FEBO toen ie zei: 'ik wil wel wat pittigs uit de muur'.

FORMULE

Toch kan dit nieuwe foefje niet verhinderen dat het zoeken naar de richeltjes waar je aan kunt hangen, het verslaan van groepjes vijanden en het voltooien van wat eenvoudige omgevingspuzzels op een gegeven moment saai begint te worden. Mensen die net als ik al een stuk of vijf van die 3D-delen hebben gespeeld, zullen merken dat de formule begint te slijten.
Soms voelde het alsof ik alleen maar hindernissen aan het overwinnen was om de volgende hindernis te bereiken. En eigenlijk is dat ook zo. Er is niet opeens een dorpje om even op adem te komen, geen weidse vlakte om met een paard overheen te crossen, geen duidelijk doel om naar te streven. Het is vechten, hangen, springen, slingeren, even wat puzzelen, dan weer een gevecht, enzovoort.

> "EEN MOOI SPEL VOOR DE NIEUWKOMER."

GEVECHTEN

Nieuwkomers in de serie zullen zich verbazen over de heerlijk soepele gameplay die perfect aansluit op de - toegegeven - soms briljante levelontwerpen. En misschien zullen ze ook wel genieten van de gevechten waarin je met een stuk of vijf vijanden wordt opgesloten in een kamertje en pas verder kunt als je iedereen hebt verslagen.
Voor die gevechten had ik wel wat meer moves en verschillende tegenstanders gewenst, en soms doet de camera een beetje gek, maar verder valt er weinig af te dingen op de kwaliteit van deze Forgotten Sands.

NIEUWKOMER

Beeld en geluid zijn voor Wii-normen zelfs van een verrassend hoge kwaliteit. De game is dan ook niet uitbesteed aan een of andere derderangs oostblokdeveloper, maar gewoon bij Ubisoft Quebec gemaakt.
Ze hebben er een mooi spel van gemaakt voor de nieuwkomer, die wellicht na het zien van de film zin heeft gekregen zich eens interactief in de prins te verdiepen, maar voor mensen die al een paar games in de serie hebben gespeeld, is er te weinig nieuws om een full price aanschaf te rechtvaardigen.

GEBREK AAN UITDAGING

Het moeilijkheidsniveau in deze game ligt verrassend laag. Je wordt telkens overduidelijk de weg gewezen, en zult alleen een missprong maken als je er echt je best voor doet, of wanneer je juist vanwege het gebrek aan uitdaging je concentratie verliest en een keer te veel of te weinig op de A-knop drukt.



CONCLUSIE

Een geslaagde game die je als vanouds laat springen en slingeren, en daar met de aanwijsdingen een aardig foefje aan toevoegt. Een aanrader voor nieuwkomers in de serie, maar voor veteranen begint de gameplay al snel té vertrouwd te voelen.



JURJEN

SCORE 72

Uitgespeeld in een uurtje of negen.

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS
Wii
UBISOFT QUEBEC / UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12

Mafia 2 Special Edition

Alleen bij free record shop!



PS3, Xbox, PC
vanaf
64,99

- De Game Mafia 2
- Steelbook packaging
- Cd soundtrack van de Game
- 94 pagina hardcover artbook
- Kaart van Empire Bay
- Voucher met exclusieve downloadbare content

release: 27 augustus 2010

reserveer ook onderstaande titels in een van onze winkels



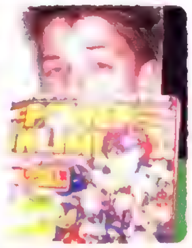
free record shop

JUST CAUSE 2

"My name is Bolo Santosi." hoor je als je de demo opstart. "I'm the leader of the revolutionary army known as the Reapers." En na dat, daar is Rico, de hoofdpersoon van het vorige deel. Zoals hij met een halve opa-stem zegt: "They tell me I am the best."



PASPOORT



NAAM: Rick
LEEFTIJD: 14 jaar
SCHOOL: HAVO
FAVO PLATFORM: Xbox 360
FAVO GAME: Red Dead Redemption, Gears of War 2
GAMERTAG: GoldenN GuN

HOBBY'S NAAST GAMEN:
Skateboarden, manga tekenen, stripverhalen maken en hangen met m'n vrienden.

Iedere ps3, xbox 360 of pc bezitter heeft wel de demo gedownload van Just Cause 2. En vertel mij nou eens wie er niks aan vond? Wat een spektakel. Boem daar, knal hier. En de demo was behoorlijk groot. Als de timer op 00:00 komt te staan eindigt de demo met een filmpje: "You haven't seen anything yet." En daar is de map dan, wtf!?

BIG AS HELL

De spelwereld die jij voorgeschoteld krijgt is zo groot als een Rusland x 3. En zoveel steden en dorpjes. Erg leuk is ook dat het niet bijvoorbeeld allemaal stad is, of allemaal groene stukken. De wereld is zeg maar opgedeeld in, ehh, klimaten. Je hebt het 'desert' gebied, het 'groene bosgebied', het 'sneeuwgebied' en de grote Panau stad. En elk stukje kun je letterlijk opblazen!

WREDE ACTIE

Haast elk voorwerp dat je op kunt blazen is gemarkt met een witte ster (The government). En dat is nou net een minpunt. Waarom geen Mercenaries opblaas systeem? Daar kon je gebouwen met de grond gelijk maken. En in Red Faction kon alles letterlijk kapot. Maar misschien is dit wel goed zo. Die mooie wereld hoeft van mij ook niet met de grond gelijk.

UNLOCKABLES

In Just Cause 2 heb je een soort winkel die overal met je mee gaat. Black Market wordt het genoemd. Door voorwerpen van de badguys te mollen krijg je chaos. Als je genoeg chaos hebt unlock je iets in de Black Market. Je kunt de spullen in de BM kopen als je geld verzamelt door missies te doen of geldpakketjes op te rapen. Je kunt Vehicles (voertuigen) of Guns (wapens) kopen. Ook kun je een soort 'Fast Travel' doen door je te laten droppen bij een markering.

"DIE MOOIE WERELD HOEFT VAN MIJ OOK NIET MET DE GROND GELIJK."

HET VERHAAL

Ik zet het verhaal onderaan. Waarom? Omdat het verhaal niks voorsteld. Just Cause 2 heeft net zoals zijn voorganger een zwak verhaaltje. Maar dat maakt natuurlijk niks uit want de missies die je moet doen voor verder in de verhaallijn te komen zijn erg leuk. Je kunt de missies op jou manier doen. De missies zijn ook erg afwisselend. Maar, het verhaal: Het verhaal gaat over Rico Rodriquez. Er is weer 's een badguy op het eiland die je moet bestrijden. Dit doe je niet alleen maar met: the Reapers, the Roaches en the Ular Boys. Maar het meeste doe je natuurlijk zelf.





SCORE: **GAMEPLAY:** **GRAPHICS:** **REPLAY:** **TOTAAL:**



JUDGE ED

We hebben voor deze eerste lezersreview gekozen voor de meest bekeken review op PU.nl, en niet per se voor de beste. Ik heb dan ook geen idee wat het niveau tot nu toe is van de reviews op onze site, maar deze van Rick is hier en daar nog wel voor verbetering vatbaar. Afgezien van de taalfouten en de af en toe kromme zinnen (die heb ik er in dit geval bewust in laten staan) vind ik dat ik te weinig informatie krijg in deze recensie. Rick kiest voor het geven van deelcijfers, maar juist dan zul je die in je tekst moeten verantwoorden. Een 95 voor de replaywaarde bijvoorbeeld is extreem hoog; in de tekst vind ik daar niets over terug. Ook lees ik bij een tweede deel graag op welke punten de game is verbeterd (of niet). Dat het verhaal weer niks voorstelt (idd, met een t) vind ik dan ook te mager. Termen als Chaos en Fast Travel worden niet verduidelijkt, en wie ben je als hoofdpersoon nu eigenlijk? Wie is de badguy? Wie zijn The Roachers en The Ular boys? (en wat is eigenlijk een 'halve opa-stem'?).

De bedoeling van een recensie is dat ie info geeft over de kwaliteit van de gameplay in al z'n facetten, het spel in perspectief zet ten opzichte van eerdere delen/genregenoten en dat je weet wat je globaal te wachten staat tijdens het gamen. Als je dat alles ook nog eens op een pakkende, enthousiaste en humoristische manier kan vertellen, ben je al een eind op de goede weg.

OPROEP

Niet geschrokken van het harde oordeel van The Judge? Denk jij dat je een 'PU-waardige' review kunt schrijven? Ben jij Level 17 op PU.nl? Trek dan de stoute schoenen aan en schrijf een review over een recente game. Judge Ed ziet jullie schrijfsels graag op zijn bureau belanden.

DE REDACTIE: VAN

We hebben met Power Unlimited natuurlijk al de nodige mijlpalen gevierd, zoals het 100e en het 150e nummer, maar ook naar aanleiding van ons 10- en 15-jarig bestaan, hebben we destijds een speciale feest-PU gemaakt. Omdat in die nummers vooral oude foto's aan bod kwamen, kozen we ervoor om in PU 200 een collage te maken van wat recentere redactiescreens...

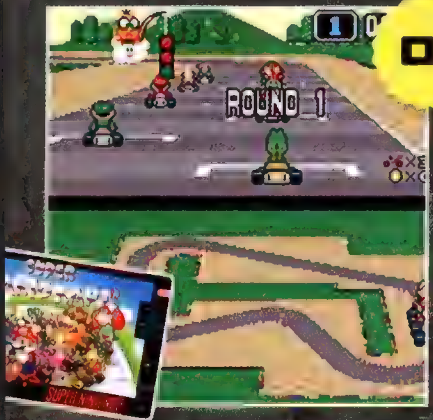


2000 - TOT NU



DE 30 MEEST RE GAMES OOIT GE

Sinds de eerste PU in 1993 verscheen, zijn er natuurlijk heel wat baanbrekende games verschenen en besproken. Voor PU 200 hebben we de dertig meest revolutionaire ooit op een rijtje gezet. Daarbij hebben we vooral gekozen voor de games die een bepaald nieuwtje, stijltje of genre beroemd en geliefd hebben gemaakt, dus niet per se de game die het nieuwtje introduceerde. Wat ons betreft in ieder geval een mooie impressie van al het goede wat ons gamers de afgelopen zeventien jaar is overkomen.



01 SUPER MARIO KART
JULI 1993

BESPROKEN DOOR BJORN
"Op zich is het wel melig om met van die rotkarretjes je tegenstanders van de weg af te duwen en hun van alles naar het hoofd te gooien, maar over het algemeen heb je daar geen tijd voor want je moet je ogen op de weg houden. Het spel is namelijk behoorlijk moeilijk." **SCORE: 65**

HOEZO REVOLUTIONAIR?
Super Mario Kart gaf racen kleur met personages en power-ups.
Totdat Mario Kart verscheen waren racespellen nogal saai en voorspelbaar. Mario Kart voegde veel toe, met de mogelijkheid je tegenstanders te bekogelen als belangrijkste nieuwtje. Maar ook meer subtiele strategische elementen, omgevingen vol avontuurlijke gevaren en de grote verschillen in rijgedrag tussen personages, gaven de racefun een flinke opsteker.

INVLOED
Tientallen racegames hebben simpelweg de formule van Mario Kart overgenomen en deze met andere poppetjes ingevuld. Sonic, Banjo, Chocobo, Mickey Mouse, Legomannekes, Pac-Man, Mega Man en Bugs Bunny... ze zijn allemaal in het spoor van Mario Kart gevolgd.

EN VERDER
Ook andere genres werden met Mario gemengd.



Sonic & Sega All-Stars Racing

Het succes van Mario Kart heeft Nintendo zelf geïnspireerd ook andere multiplayer games met Mario-personages te maken, zoals Mario Party en Super Smash Bros. Ook sporten als tennis, golf, voetbal, basketball en honkbal hebben van Nintendo een Mario Kart-achtige make-over gekregen.

HET MARIO KART-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
DAAR IS DE FINISH, GEEN ROOD SCHILD, PLEASE, GEEN... AAARGH!

VOORLOPERS
R.C. Pro-Am, OutRun, F-Zero.

VOLGELINGEN
Crash Team Racing, Sonic & Sega All-Stars Racing, Pure.



02 DOOM
DECEMBER 1993

BESPROKEN DOOR BEN
"Zoals ik al zei in de intro: Wat mij betreft is dit een kanshebber voor het spel van het jaar. De makers noemen het een virtual reality adventure en ik kan ze alleen maar gelijk geven."
SCORE: 95

HOEZO REVOLUTIONAIR?
Doom zorgde voor de doorbraak van de first-person shooter.
Wolfenstein 3D was een jaartje eerder, maar het was het geavanceerdere Doom dat de doorbraak van zowel first-person shooters als 'realistische' 3D-videogames bij het grote publiek bewerkstelligde. Miljoenen mensen over de hele wereld wisselden de gratis shareware-versie uit, en renden plots als gekken met getrokken geweren door troosteloze omgevingen vol satanische monsters en verschuivende platformen. Want dat bleek namelijk bijzonder leuk om te doen.

INVLOED
Doom is een van de invloedrijkste games aller tijden, en die invloed geldt niet alleen voor first-person shooters (die in de begindagen nog gewoon Doom-klonen werden genoemd) maar ook voor videogames in het algemeen, met name action-adventures en het survival horror genre.



Quake 3



EN VERDER
Deathmatches en modden.
Via een LAN konden vier spelers in Doom voor het eerst direct tegen elkaar strijden, en dat bleek zo spannend dat het in kantoren over de hele wereld flink wat werktijd heeft opgeslokt. Het fenomeen werd Deathmatch genoemd, een term die nu onlosmakelijk met First-person shooters is verbonden. Doordat je in Doom vrij gemakkelijk je eigen levels en andere aanpassingen kon maken, werd met deze game ook het zogenaamde modden populair.

HET DOOM-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
KOM MAAR OP, DAN SCHIET IK JE VOOR JE KLOTEN.

VOORLOPERS
Midi Maze, Catacomb 3-D, Wolfenstein 3D.

VOLGELINGEN
Quake, Unreal, Counter-Strike, Quake 3.

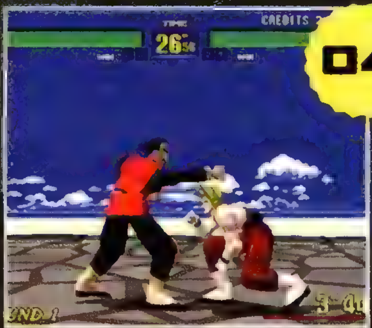


03 METROID PRIME
JULI 1994

HOEZO REVOLUTIONAIR?
Super Metroid maakte actiespellen non-lineair en avontuurlijk.
Super Metroid combineerde de gebruikelijke elementen uit schiet- en actiespellen met een non-lineaire structuur. In feite vond het avontuur plaats in één grote spelwereld, waarin je steeds weer nieuwe gebieden kon bereiken door handig gebruik te maken van een groeiend aantal permanente power-ups. Deze structuur was

VOLUTIONAIRE REVIEWED

PU ZET ZE OP EEN RIJTJE



04 VIRTUA FIGHTER
JULI 1995

BESPROKEN DOOR BJORN
"Uiteraard is Virtua Fighter inmiddels achterhaald door de komst van de nieuwe arcade-kraker Virtua Fighter II maar desalniettemin is dit een schot in de roos."
SCORE: 92

HOEZO REVOLUTIONAIR?
Virtua Fighter maakte vechtspellen driedimensionaal.
In 1993 zorgde Virtua Fighter als eerste vechtspel in 3D voor een revolutie in de speelhallen. De personages waren niet langer platte sprites maar volledig uit polygonen opgebouwde figuren die elkaar met vloeiend ogende bewegingen probeerden tegen de grond of uit de ring te werken. Dat de camera hierbij op de spelfiguren in- en uitzoomde gaf de gevechten een extra spectaculair tintje. In 1995 verscheen de Saturn versie, waarmee het 3D fighting genre ook de huiskamer was binnengedrongen.



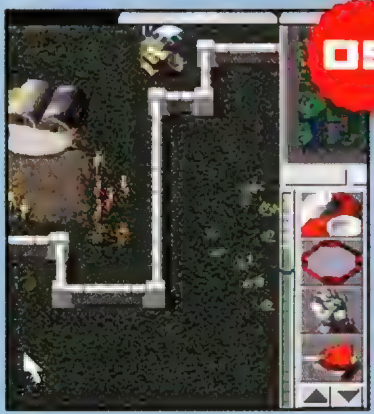
INVLOED
Samen met Namco's Tekken-serie heeft Sega's Virtua Fighter-serie het 3D-vechten op de kaart gezet en veel (maar niet alle) aandacht bij 2D-vechtseries als Mortal Kombat, Fatal Fury en Street Fighter vandaan getrokken.

EN VERDER
Drie knoppen, realisme en diepere tactieken.
Virtua Fighter introduceerde een vechtsysteem met drie knoppen en realistische acties in een wereld waarin zes knoppen, vuurballen, vliegende wervelwindtrappen en bloederige fatalaties de dienst uitmaakten. De mogelijke acties waren geïnspireerd door werkelijk bestaande vechtdisciplines, waarbij de beperking tot drie knoppen uitdaagde tot tactieken die niet door vingervlugheid en buitensporig geweld maar door correcte timing en juiste inschattingen werden gestuwd.

HET VIRTUA FIGHTER-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
EEN STAPJE NAAR ACHTER, EEN STAPJE VOORUIT, PUNCH - PUNCH - KICK.

VOORLOPERS
Karate Champ, Street Fighter II, Dark Edge.

VOLGELINGEN
Tekken, Dead or Alive, Soul Calibur, Soul Calibur 2.



05 COMMAND & CONQUER

BESPROKEN DOOR BEN
"Een wereldspel dat iedere actie- en strategieliefhebber in z'n verzameling zou moeten hebben. Ook aan de goede muziek is gedacht, die varieert van rap, hip-hop en house tot iets wat Westwood cyberpunk noemt. Maar genoeg hierover, ik moet dringend verder spelen." **SCORE: 90**

HOEZO REVOLUTIONAIR?
Command & Conquer maakte RTS populair bij het grote publiek.
Voortbouwend op de fundamenten die door Dune 2 waren gelegd, zorgde Command & Conquer voor een meer gestroomlijnde en evenwichtige spelervaring. Door de zweverige sciencefiction uit Dune 2 te vervangen door moderne oorlogsvoering kreeg het spel letterlijk wat meer voet aan de grond, wat samen met de verslavende multiplayer waarschijnlijk veel heeft betekend voor het grote succes van deze game, en de vele vervolgen.

INVLOED
Command & Conquer haalde het RTS-genre uit het hoekje van de computerjongens en maakte het strategische oogsten, bouwen en strijden populair bij het grote publiek. Door de concurrentie tussen Westwood (de makers van Command & Conquer) en Blizzard (de makers van Warcraft) nam het RTS-genre eind jaren negentig een hoge vlucht.



Company of Heroes

EN VERDER
Presentatie met 'live action video'-filmpjes en B-acteurs.
Het tamelijk abstracte en daardoor weinig aantrekkelijke beeld van een RTS slagveld werd in Command & Conquer wat meer invoelbaar gemaakt door missies en doelstellingen middels 'live action video'-filmpjes aan de speler te presenteren.
Dat hiervoor B-acteurs werden gebruikt paste goed bij de kolderieke scenario's en culty uitstraling van het spel.

HET COMMAND & CONQUER-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
ZO, HIERMEE VEEG IK DE VIJAND WEL VAN DE KAART.

VOORLOPERS
Herzog Zwei, Dune 2, Warcraft: Orcs & Humans.

VOLGELINGEN
Total Annihilation, StarCraft, Company of Heroes.

in de twee eerdere Metroids ook al aanwezig, maar kwam pas in Super Metroid tot volle wasdom.

INVLOED
Het concept sprak de makers van Castlevania zo aan dat ze in Castlevania: Symphony of Darkness de Metroid-structuur eenvoudigweg hebben gekopieerd. Sindsdien worden spellen met een dergelijke structuur ook wel 'Metroidvania's' genoemd.

EN VERDER
Filmische aspecten, grote eindbazen en speedruns.
De opbouw van sfeer, de filmische aspecten en extreem grote eindbazen zijn andere aspecten die in 1994 als behoorlijk revolutionair werden beschouwd. Doordat het eindbeeld van Samus beter (bloter) werd naarmate dit sneller werd bereikt, heeft Super Metroid ook veel betekend voor de populariteit van het speedruns-fenomeen.

HET METROID-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
ZOU IK HIERMEE DAN VOORBIJ DIE ENE MUUR KUNNEN KOMEN?

VOORLOPERS
Probotector, Metroid, Mega Man.

VOLGELINGEN
Castlevania, Mega Man ZX, Shadow Complex.



Castlevania



06 TOMB RAIDER
OKTOBER 1996

BESPROKEN DOOR SKATE
"Tomb Raider lijkt in het begin wat lastig maar zodra je de gameplay doorkrijgt, is het haast onmogelijk om je handjes er vanaf te houden." ***SCORE: 88***

HOEZO REVOLUTIONAIR?
Tomb Raider gaf actie en avontuur een nieuwe dimensie.
Action-adventures waren voorafgaand aan Tomb Raider platte schouwspellen die je meestal vanaf de zijkant of bovenkant bekeek, maar door de geavanceerde 3D-graphics van Tomb Raider werd je helemaal mee de diepte en het avontuur in gezogen. Het gevoel van ontdekking en verwondering werd verder versterkt door de Indiana Jones-achtige scenario's die als een film en met hoge productiewaarde werden gepresenteerd.

INVLOED
Sinds Tomb Raider had bewezen hoe spannend het avontureren in drie dimensies kon zijn, werd 3D voor action adventures de nieuwe standaard. Doordat er niet alleen



gezocht, gesprongen en gepuzzeld maar ook geschoten werd, zette Lara tevens de standaard voor de vele third-person shooters die zouden volgen.

EN VERDER
Een persoonlijkheid die het fenomeen videogames ontstijgt.
De even stoere als aantrekkelijke Lara Croft werd met haar debuut in één klap het populairste en beroemdste vrouwelijke gamepersonage ooit. Lara haalde de covers van The Face, Time en Newsweek, terwijl ze door Angelina Jolie overtuigend werd neergezet in twee grote Hollywood films. Na Pac-Man, Mario en Sonic is Lara Croft het bekendste personage dat videogames heeft voortgebracht.



Uncharted

HET TOMB RAIDER-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
VAN DEZE VROUW KUNNEN DE STOERSTE KERELS NOG IETS LEREN.

VOORLOPERS
Prince of Persia, Flashback, Fade to Black.

VOLGELINGEN
Syphon Filter, Max Payne, Uncharted.



07 RESIDENT EVIL
AUGUSTUS 1996

HOEZO REVOLUTIONAIR?
Resident Evil leverde voor het eerst een overtuigende interactieve horrorervaring.
Door - net als inspiratiebron Alone in the Dark - stilstaande omgevingen te mixen met polygonenpersonages en verspringende camerastandpunten, oogde Resident Evil anno 1996 'levensecht', in elk geval stukken gedetailleerder en realistischer dan andere 3D-games uit die tijd - inclusief Alone in the Dark. De realistische beelden droegen enorm bij aan de overtuigingskracht van de sfeer en 'survival horror'-gameplay die door Resident Evil op de kaart



werd gezet. Deze gameplay kenmerkt zich door een constante schaarste aan materialen en munitie, zodat de terreur van zombies en ander gespuis ook door vluchten, zoeken en puzzelen moet worden overleefd.

INVLOED
Resident Evil zette het survival horrorgenre stevig op de kaart, en natuurlijk volgden er vele games die probeerden net zo griezelig en ontwrichtend als Resident Evil te zijn. Met wisselend succes.

EN VERDER
Sfeerversterkende muziek en andere opvallende audio.
Resident Evil benutte het relatief nieuwe cd-medium optimaal met door een orkest ingespeelde, sfeerversterkende muziek en treffende geluidseffecten in stereo. De meest opvallende partijfragmenten waren echter de clichématige, door B-acteurs ingesproken dialogen. Destijds kregen die veel kritiek, maar ondertussen zijn ze gewoon bij de Resident Evil-ervaring gaan horen.

HET RESIDENT EVIL-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
BLIJF UIT MIJN BUURT LELIJK GEDROCHT, IK ZOEK NAAR KOGELS.

VOORLOPERS
Sweet Home, Doom, Alone in the Dark.

VOLGELINGEN
Silent Hill, Eternal Darkness, Dead Space.



08 SUPER MARIO 64
MAART 1997



09 GOLDENEYE 007
AUGUSTUS 1997

BESPROKEN DOOR THOMAS
Een spel waarbij je overweldigd wordt door alles wat je ziet en doet en waarbij je constant het gevoel hebt dat je er daadwerkelijk bij bent. De beste movie-to-game vertaling ooit." ***SCORE: 95***

HOEZO REVOLUTIONAIR?
GoldenEye bewees dat het FPS-genre ook op consoles kon heersen.
Na Wolfenstein 3D en Doom leek het first-person shooter genre zich onverzettelijk op de PC genesteld te hebben, maar GoldenEye bewees dat dergelijke shooters ook uitstekend konden werken op een console. Een uitgekiende besturing met C-knoppen en analoge stick liet spelers soepel als slangen glijden door gangen en open omgevingen vol Russische militairen, die je met grote precisie overhoop kon knallen. Voor het eerst kon je daarvoor ook



een sniper rifle gebruiken!

INVLOED
GoldenEye bracht zoveel nieuwe vondsten met zich mee, dat elke FPS die er op volgde er direct of indirect wel iets van heeft meegekregen. De realistische wapens, de missiegebaseerde, halflineaire spelstructuur, de keuze tussen Rambo-actie of stealth-sluipen... het zijn elementen die niet meer zijn weg te denken uit het genre.

EN VERDER
Realisme, party shootouts, een goede filmgame.
Tot GoldenEye speelden shooters zich vooral af in fantasievolle omgevingen met monsters, maar in GoldenEye konden spelers voor het eerst in realistische omgevingen met echt bestaande wapens knallen. Dat je dit ook gezellig met z'n viertjes op de bank kon doen, heeft veel betekend voor het succes van de game. Dit succes verraste destijds vriend en vijand, aangezien zelfs in 1997 iedereen al wist dat je van op films gebaseerde games niet veel moest verwachten.

HET GOLDENEYE-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
EERST DIE CAMERA'S KAPOT KNALLEN, EN DAN LEKKER RUSSEN SNIPEN.

VOORLOPERS
Doom, Super Mario 64, Quake.

VOLGELINGEN
Time Splitters, Halo, Modern Warfare.

HOEZO REVOLUTIONAIR?

Super Mario 64 liet spelers soepel en nauwkeurig bewegen in 3D.
Super Mario 64 gaf de 3D-platformer in één klap zijn ultieme vorm. De veelheid aan ideeën en vernieuwingen laat zich moeilijk opsommen, maar kenmerkend zijn in ieder geval de vrijheid die Mario had om zich in grote, open omgevingen soepel rennend, springend, zwemmend, glijdend en vliegend in elke gewenste richting te verplaatsen, en de nauwkeurige controle die de analoge stick daarbij bood.



INVLOED

De besturing met analoge stick werd de definitieve standaard voor de 3D-games die zouden volgen. Als eerste grote 3D-game met open werelden, is indirecte invloed van Mario 64 ook in zogenaamde sandbox-games als GTA III te herkennen. Meer directe invloed had Mario 64 op de platformers die bedrijven als Ubisoft, Sega, Rare en Naughty Dog vervolgens gingen maken.

EN VERDER

Missies, verzameldrang en springen via muren.
Super Mario 64 was de eerste platformer waarin je niet simpelweg steeds de uitgang moest bereiken, maar missies moest voltooien en dingen moest verzamelen om verder te komen. Ook was Mario de eerste die zijn driedimensionale sprongbereik kon vergroten door zich tegen een muur af te zetten.

HET SUPER MARIO 64-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

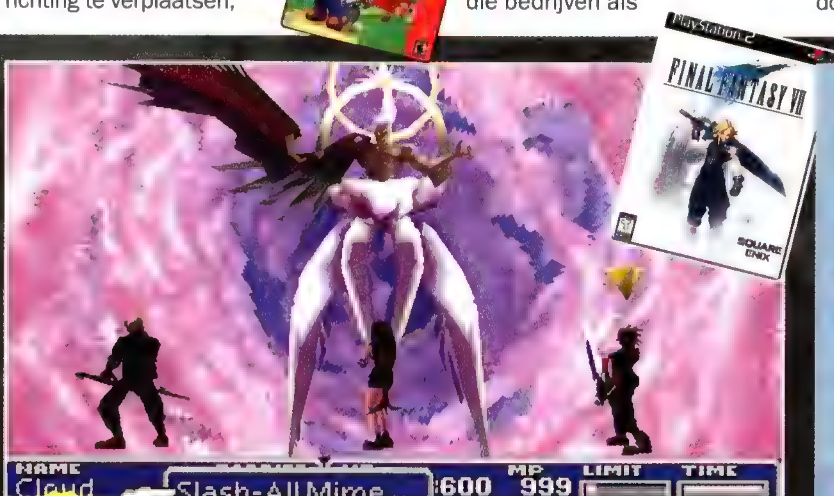
IK REN, SPRING, GLIJD EN VLIEG WAAR IK WIL, YIPIEEE!

VOORLOPERS

Super Mario World, Bug!, Crash Bandicoot.

VOLGELINGEN

Sonic Adventure, Banjo-Kazooie.



10 FINAL FANTASY VII

NOVEMBER 1997

BESPROKEN DOOR THOMAS
"De kleine schare RPG-verslaafden die Europa op dit moment rijk is, zal door dit spel wellicht uitgroeien tot een publiek van enkele miljoenen…"
SCORE: 93

HOEZO REVOLUTIONAIR?

Final Fantasy VII maakte RPG's filmachtig en populair.
Final Fantasy VII was de eerste grote console-RPG op een cd-tje, en maakte dankbaar gebruik van de grote opslagkwaliteit van dat nieuwe medium voor baanbrekende kwaliteit op het gebied van beeld en geluid. Door stilstaande omgevingen vloeiend te mengen met 3D-personages en prachtige filmpjes, liet FFVII de speler op een heel nieuwe, filmachtige manier een verhaal beleven. De aantrekkingskracht van de filmachtige sfeer zorgde ervoor dat het fenomeen RPG's eindelijk ook in de Westerse wereld zijn doorbraak beleefde.

INVLOED

Elke console-RPG die na Final Fantasy VII is verschenen is schatplichtig aan deze 'doorbraakgame'. De filmachtige, dynamische manier om een verhaal te vertellen is sinds Final Fantasy VII de standaard in het - voorheen nogal statische - genre geworden.

EN VERDER

Emotionele momenten, vele vervolgen.
In elk lijstje met meest emotionele momenten uit de geschiedenis van de videogames, staat steevast ook de dood van een zeker personage uit FFVII hoog genoteerd. De fascinatie van spelers voor het verhaal van FFVII inspireerde Square tot het uitbreiden van het FFVII universum met de nieuwe games en films die samen de Compilation of Final Fantasy VII vormen.

HET FF VII-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

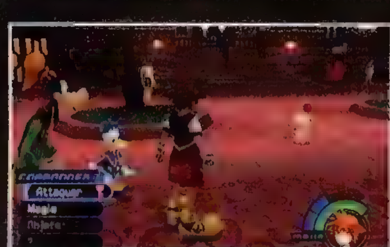
ZE… IS DOOD? ECHT DOOD? DAT MEEN JE NIET. SNIK.

VOORLOPERS

Dragon Quest, Final Fantasy, Phantasy Star II

VOLGELINGEN

Kingdom Hearts, Skies of Arcadia, Blue Dragon



Kingdom Hearts



11 GRAN TURISMO

MEI 1998

BESPROKEN DOOR ED
"Als dit spel de nummer 1 positie in de Power Top 10 niet haalt, dan vreet ik m'n hele collectie racepetjes op!" **SCORE: 95**

HOEZO REVOLUTIONAIR?

Gran Turismo maakte virtueel racen nét echt.
Het spelen van een populaire racegame betekende voorafgaand aan Gran Turismo meestal dat je lekker arcady rondjes ging crossen met een stuk of tien wagens. Dus was Gran Turismo in die tijd écht revolutionair met het realistisch gesimuleerd rijgedrag van zo'n honderdtachtig echt bestaande wagens. Ook de mogelijkheid dit rijgedrag te veranderen door de wagens te tunen was in die tijd een welkome vernieuwing.

INVLOED

Het realistische racen in Gran Turismo stimuleerde andere ontwikkelaars het racen nog realistischer te maken. Ook het grote aantal wagens en parkoersen van Gran Turismo hebben hun invloed op de virtuele racewereld doen gelden, net als de mogelijkheid je wagens te tunen.

EN VERDER

Liefde voor autoracen, herhalingen en verzameldrang.
Gran Turismo was behalve een racegame ook een liefdesverklaring aan het autoracen. Dat bleek alleen al uit het nogal overdreven aantal van 178 tot in de details nagebootste wagens, terwijl ook de vanuit spannende hoeken getoonde herhalingen bijdroegen aan het gevoel in het walhalla voor autoliefhebbers te zijn beland. Een groot deel van het unieke Gran Turismo-gevoel komt voort uit de drang om al die 'echte' bolides te verzamelen.

HET GRAN TURISMO-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

AAAH, DEZE WAGEN RIJDT ZELFS NOG LEKKERDER DAN DE VORIGE.

VOORLOPERS

Formula One Grand Prix, Ridge Racer, Toca Championship.

VOLGELINGEN

Forza Motorsport, Project Gotham Racing, GTR FIA Racing.



Forza Motorsport 2



12 HALF-LIFE

BESPROKEN DOOR MARK B.
"Gebruikmakend van een gecombineerde Quake I & II engine en andere baanbrekende technologie, is Half-Life vernieuwend genoeg om naam te maken in z´n genre en misschien wel als voorbeeld te dienen voor volgende games." ***SCORE: 90***

HOEZO REVOLUTIONAIR?
Half-Life liet spelers op unieke manieren een verhaal beleven.
In plaats van de gangbare weg te kiezen door actie en filmpjes om-en-om te gebruiken, gebruikte Half-Life doeltreffender middelen om spelers het verhaal in te sleuren. Bijvoorbeeld door spelers tijdens verhalende scènes hun eerste-persoons perspectief en bewegingsvrijheid niet te ontnemen en veelvuldig gebruik te maken van zogenaamde scripted sequences: verrassende, interactieve gebeurtenissen die worden getriggered door de locatie of acties van de speler.

INVLOED
Het sterke plot en de vloeiende mix van vertellen/laten beleven die Half-Life introduceerde, gelden nog steeds als standaard in single-player shooters. Ook de geloofwaardigheid van de spelwereld, waarin elk element niet 'zomaar' aanwezig is maar goed verklaard kon worden, heeft alom navolging gekregen.

EN VERDER
Geloofwaardige personages en vele mods.
Samen met het één jaar eerder verschenen GoldenEye introduceerde Half-Life geloofwaardige personages en intelligent bewegende tegenstanders in het shooter genre. De multiplayer stand van Half-Life werd, vooral dankzij de vele officiële en officieuze mods (waaronder Counter-Strike) een grote hit.

HET HALF-LIFE-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
VOLGENS MIJ MOET IK - O MIJN GOD, WAT IS DAT?

VOORLOPERS
Duke Nukem 3D, GoldenEye 007, Quake.

VOLGELINGEN
Halo, Metroid Prime, BioShock.

13 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME NOVEMBER 1998

BESPROKEN DOOR MARK B.
"We hebben er lang op moeten wachten, maar het was de moeite waard. Met Zelda: Ocarina of Time heeft Miyamoto een meesterwerk afgeleverd. Liefhebbers van het genre moeten dit spel in hun bezit hebben." ***SCORE: 99***



HOEZO REVOLUTIONAIR?
Ocarina of Time leverde overweldigende kwaliteit op elk gebied.
De grootschaligheid van de omgevingen, de vele vernieuwingen in 3D-gameplay, de unieke dungeonlayouts en spectaculaire graphics betoverden elke speler die aan het eerste 3D-avontuur van Link begon. Specifieke elementen waar Ocarina of Time indruk mee maakte, waren de contextsensitieve actieknop, de uitgestrekte 3D-wereld met automatisch verlopend dag-nacht-systeem en het camera-targeting-systeem.

INVLOED
Ocarina of Time heeft in 1998 de lat voor action-adventures in één keer een paar meter hoger gelegd, waardoor elke spellenmaker werd uitgedaagd aan de nieuwe norm te voldoen of deze te overtreffen. Dingen als de contextsensitieve actieknop en varianten op het targetingsysteem zijn ook in hedendaagse games nog te vinden.

EN VERDER
Paarden en hoge scores.
Ocarina of Time was de eerste 3D-game waarin je de hoofdrolspeler op een paard door het land kon … En het voelde verrassend cool om het eens op die manier te doen.

14 METAL GEAR SOLID FEBRUARI 1999

BESPROKEN DOOR BORIS
"Metal Gear Solid is 18 karaats goud en verdient samen met Tekken 3, Tomb Raider en Resident Evil een plekje in de kast van elke PlayStation bezitter."
SCORE: 99



HOEZO REVOLUTIONAIR?
Metal Gear Solid bewees dat sluipen net zo leuk kon zijn als schieten.
Tot 1999 was het in actiespellen met guns meestal de bedoeling elke vijand overhoop te knallen, maar MGS introduceerde een meer bedachtzame manier van spelen. Solid Snake kon sluipen, schuilen, onder vloeren en kartonnen dozen kruipen, infrarood gebruiken, bewakers afleiden of uitschakelen en in kasten verstoppen, alles om zonder onnodig rumoer of kleerscheuren zijn doelen bereiken.

INVLOED
Samen met het iets eerder gelanceerde Tenchu heeft MGS het stealth genre op de kaart gezet. Elke stealthy game die volgde, heeft dan ook wel iets van MGS meegepikt. Maar ook veel games die buiten het genre vallen, hebben de boodschap van MGS goed begrepen: soms is het ontwijken van actie spannender dan de actie zelf.

EN VERDER
Vele spin-offs en de kwaliteit van een big-budget film.
Het succes van Metal Gear Solid leidde naast vele spin-offs en een remake ook tot non-game media als romans, strips en radioshows.

15 POKÉMON RED / BLUE VERSION MEI 1999

BESPROKEN DOOR NIEMAND
Voordat Jurjen bij het blad kwam was blijkbaar geen enkele redacteur in Pokémon geïnteresseerd.



HOEZO REVOLUTIONAIR?
Pokémon maakte verzamelen en ruilen in games tot een obsessie.
Pokémon veranderde een complete generatie jongetjes in fanatieke Pokémon-trainers die niet zouden rusten voordat ze alle 151 Pokémon hadden gevangen.
Het avontuur van een jongen die de wijde wereld intrekt om 'het te gaan maken' en daarbij wordt gesteund door steeds meer stoere en schattige wezens, raakte duidelijk een snaar bij kids en knapen. Dat je met andere spelers kon vechten en ruilen voegde een fijne sociale dimensie toe aan het zakmonster-fenomeen.

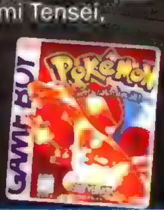
INVLOED
Door meer te verkopen dan elke andere game uit de jaren negentig bewees Pokémon dat geavanceerd beeld en geluid niet nodig zijn om een superhit te scoren, wat Nintendo ongetwijfeld heeft aangemoedigd om later met dingen als Wii Sports en Brain Training te komen. Verder volgden er natuurlijk wat klonen die op het succes van Pokémon wilden meeliften.

EN VERDER
Ruilkaarten, tekenfilms, vliegtuigen en vervolgen.
Het fenomenale succes van de game werd al snel een stapje verder genomen door het al even populaire ruilkaartenspel, de tekenfilmserie en de bioscoopfilms. Verder resulteerde Pokémon in een explosie aan knuffels, magazines, vliegtuigen en andere merchandise, en verschenen er nieuwe versies in alle kleuren van de regenboog om het kunstje te herhalen.

HET POKÉMON-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
OH KIJK NOU, HET IS EEN PIKACHU, HEBBEN-HEBBEN-HEBBEN!

VOORLOPERS
Final Fantasy, Megami Tensei, Dragon Quest V.

VOLGELINGEN
Digimon World, Viva Piñata, Black & White.



laten rijden, waarmee Epona de weg heeft platgetrapt voor de vele hippische helden die nog zouden volgen. Verder is er geen enkele game die zo hoog werd beoordeeld als Ocarina of Time, getuige de nummer 1 positie op zowel Gamerankings als Metacritic.

HET OCARINA OF TIME-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
WAT MOOI IS HET HIER! VOORUIT EPONA! HET AVONTUUR TEGEMOET!

VOORLOPERS
Zelda: A Link to the Past, Super Mario 64, Final Fantasy VII.

VOLGELINGEN
Dark Cloud, Star Fox Adventures, Okami.

In de drie officiële vervolgen werden de grenzen tussen game en film steeds verder opgezocht en overschreden. Metal Gear Solid was ook een van de eerste games die als een big-budget film werd geproduceerd, wat andere spelontwikkelaars aanspoorde ook hogere productiewaarden te leveren.

HET METAL GEAR SOLID-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
IK DOE WAAR IK GOED IN BEN: SLUIPEN EN DODEN.

VOORLOPERS
Metal Gear, GoldenEye 007, Tenchu: Stealth Assassins.

VOLGELINGEN
Thief: The Dark Project, Splinter Cell, Assassin's Creed.

18 BALDURS GATE II: SHADOWS OF AMN
SEPTEMBER 2000



HOEZO REVOLUTIONAIR?
Shadows of Amn voerde verhalen in videogames naar nieuwe hoogten. Shadows of Amn deed meer dan het zoveelste verhaal over goed en kwaad vertellen. Het verplaatste je naar een wereld vol verhalende mogelijkheden, die je samen met je eigen keuzes, acties en strategieën hielpen je eigen epische verhaal te scheppen. Door de enorme spelwereld en de vloeiende overgang tussen hoofdzaken en substantiële zijmissies, kreeg je echt het gevoel in die wereld te leven en het avontuur van je dromen te beleven.

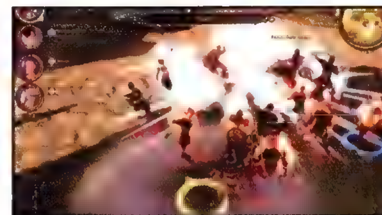
INVLOED
Shadows of Amn bewees dat computer RPG's met hun eigen regels en diepgang unieke ervaringen konden leveren die niet in de steeds dominantere console RPG's waren te vinden. De vrijheid om keuzes te maken met werkelijke gevolgen voor het verhaal is niet door Shadows of Amn geïntroduceerd, maar de game bewees wel de betoverende en beklijvende werking van een dergelijke spelstructuur.

EN VERDER
De ultieme Dungeons & Dragons-ervaring.
Met meer monsters, personages, wapens, plaatsen en mogelijkheden dan ooit, kregen de spelprincipes van het oeroude Dungeons & Dragons misschien wel hun ultieme vorm in Shadows of Amn.

HET SHADOWS OF AMN-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
DE WEG IS LANG, MAAR GELUKKIG BEN IK NIET ALLEEN.

VOORLOPERS
Pool of Radiance, Diablo, Planescape: Torment.

VOLGELINGEN
Fable, Mass Effect, Dragon Age.


Dragon Age

17 DEUS EX
SEPTEMBER 2000



BESPROKEN DOOR JAN
"Deus Ex is een kunstwerkje geworden. Diepere gameplay en een dergelijke keuzevrijheid vind je in geen enkele andere game. De game is fucking briljant!" ***SCORE 92***



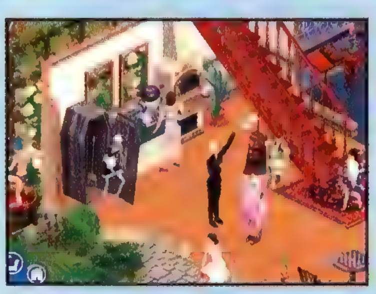
HOEZO REVOLUTIONAIR?
Deus Ex liet je zelf bepalen welk verhaal je ging beleven.
Deus Ex combineerde de actie van first-person shooters met de diepgang van een diepe RPG en een enorme vrijheid. Die vrijheid betrof niet alleen de keuzes die je kon maken om het verhaal te beïnvloeden, maar ook om in het spel te worden wie je wilde zijn door je eigen manier van spelen te kiezen. De sneaky geheim agent, de tankachtige vechtmachine, je mocht het zelf bepalen. En ook al waren dergelijke aspecten wel eens eerder in games gestopt, ze waren nog nooit zo overtuigend en tot de verbeelding sprekend uitgewerkt als in Deus Ex.

INVLOED
Deux Ex toonde de gamende wereld hoe meeslepend een game kan zijn als je het gevoel hebt dat je zowel het verhaal als de vorming van je personage kunt beïnvloeden met je eigen keuzes en acties. Het is een aanpak die nog steeds verder wordt ontwikkeld en is te herkennen in nieuwere series als BioShock, Mass Effect en alles waar Peter Molyneux aan werkt.

EN VERDER
Merkwaardig toeval en complottheorieën.
De makers van Deus Ex kan een vooruitziende blik niet ontzegd worden. Precies een jaar vóór 9/11 beeldden ze New York al af zonder de Twin Towers. De mengelmoes

LEES VERDER OP DE VOLGENDE PAGINA

18 DE SIMS



BESPROKEN DOOR JAN
"The Sims is eigenlijk een compleet nieuw spelgenre: de levenssimulator. Sim City meets Tamagotchi meets Theme Hospital meets Big Brother. Nu ga ik ophouden met schrijven, m'n Sims hebben aandacht nodig!" ***SCORE 97***

HOEZO REVOLUTIONAIR?
De Sims verhief het alledaagse leven tot een videogame zonder einde.
De Sims was in minstens twee opzichten een bijzondere game: ten eerste was het een strategische simulatie zonder militairen en aliens maar met papa's, mama's en kids die zich bezighielden met alledaagse beslommeringen. Ten tweede had het spel geen duidelijk doel maar daagde het uit je eigen doelen te stellen en te bereiken. Je kunt ervan vinden wat je wilt, maar alleen deze redenen zijn al genoeg voor een welverdiende plaats in elk rijtje met revolutionaire spellen.

INVLOED
Het gigantische succes van De Sims resulteerde in enkele andere levenssimulators, en zorgde ook voor een grotere populariteit van verwante genres als pretparkbouwers en nurturing-games. Het feit dat het Sims succes voor een groot deel werd bereikt door vrouwelijke spelers aan te spreken, maakte spelontwikkelaars warm voor het idee om ook dit deel van de wereldbevolking te penetreren (hihi). Misschien is de verdeling tussen zogenaamde hardcore gamers en casuals wel met De Sims begonnen.

EN VERDER
Sequels, expansions en spin-offs.
Sims 2, Sims 3, de Sims vieren feest, de Sims op vakantie, de Sims gaan toveren, de Sims kopen een hamster, MySims, SimAnimals, The Urbz, het lijstje sequels, expansions en spin-offs gaat nog een tijdje door en het einde is nog niet in zicht. Zo gaat dat, als je de populairste PC-game ooit bent geworden.

HET SIMS-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
NATUURLIJK WIL IK WEL MEER WERKEN, MAAR DE KINDEREN DAN?

VOORLOPERS
Little Computer People, Sim City, Harvest Moon.

VOLGELINGEN
Animal Crossing, Second Life, MySims.

VERVOLG
VAN DE VORIGE PAGINA

van geschiedenis en complottheorieën (Bilderberg, tempeliers, area 51, enzovoort) waar Deus Ex in voorziet, zou het komende millennium ook veel mensen bezig houden.

HET DEUS EX-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

SNIPEN? ACH NEE, VANDAAG BEN IK IN EEN RAMBO-BUI.

VOORLOPERS

Underworld, System Shock, Half-Life.

VOLGELINGEN

Hitman, BioShock, Alpha Protocol.



19 GRAND THEFT AUTO III

BESPROKEN DOOR BORIS
"Grand Theft Auto 3 is bijna perfect, met dank aan de kracht van de PS2 die ervoor zorgt dat het spel er eindelijk uitziet, zoals het er altijd al uit had moeten zien."
SCORE 94

HOEZO REVOLUTIONAIR?

GTA III opende een wereld aan mogelijkheden voor actiegamers.
Door de 2D-gameplay uit de twee voorgangers naar de derde dimensie te verplaatsen, schiep GTA III een heel nieuw genre: de sandbox-game. Spelers genoten ultieme vrijheid om zich schietend en scheurend door de stad te verplaatsen, waarbij ze konden proberen het non-lineaire verhaal te volgen, maar ook gewoon hun eigen criminele activiteiten konden verzinnen. Iedereen die het destijds speelde wist meteen dat het iets heel bijzonders was, en dat is het nu nog steeds. Naast de first-person shooter en de MMORPG is de sandbox-game het genre dat de jaren nul voor hardcore gamers definieert.

INVLOED

Het gevoel dat je je eigen weg kunt kiezen in een uitgestrekte wereld zonder onzichtbare muren is zo bijzonder dat er natuurlijk vele games volgden die je hetzelfde lieten beleven. Dat dit soort games vaak GTA-klonen of GTA-achtige games worden genoemd, zegt genoeg over de invloed van dit spelletje.

EN VERDER

De grenzen van het toelaatbare en controverse.
De makers van GTA III hebben bewust de grenzen van het toelaatbare in videogames opgezocht, en zijn daar volgens sommige mensen ook wel eens overheen gefietst. Daarmee genereerden ze controverse, maar inspireerden ze ook zowel zichzelf als andere spelontwikkelaars om eens te kijken hoe ver ze nog konden gaan, zie Man-Hunt, Bully, de Hot Coffee-mod, MadWorld en het No Russian-level uit Modern Warfare 2.

HET GTA III-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

ZAL IK EEN HOER AFTUIGEN OF DE POLITIE GAAN PESTEN?

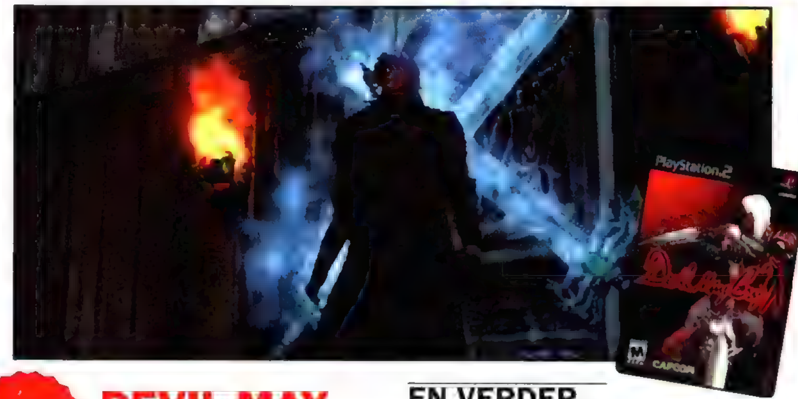
VOORLOPERS

Turbo Esprit, Carmageddon, Body Harvest.

VOLGELINGEN

Saint's Row, Crackdown, Just Cause.





20 DEVIL MAY CRY
DECEMBER 2001

HOEZO REVOLUTIONAIR?

Devil May Cry maakte 3D-vechten bruut, extreem, cool en stijlvol.
In Devil May Cry ging je niet alleen op vijanden schieten en hakken om ze uit te schakelen, maar ook omdat de brute moves je zo'n goed gevoel gaven, en omdat de game je constant uitdaagde om je slachtwerk zo stijlvol mogelijk te verrichten. Het gevoel dat je een badass vechtkunstenaar bent die met coole en extreme moves de meest gruwelijke vijanden te lijf gaat, werd met Devil May Cry definitief op de kaart werd gezet.

INVLOED

Hoewel de ultieme bruutheid in Devil May Cry wel leek bereikt, voelden andere spelontwikkelaars zich uitgedaagd om met nóg brutere en coolere gevechten te komen. Hedendaagse hakspellen als Bayonetta, God of War III en No More Heroes 2 zijn enkele overtuigende resultaten van die uitdaging.

EN VERDER

Beoordeling op stijl, vervolgen en tekenfilms.
Door de acties van de speler niet alleen op functionaliteit maar ook op stijl te beoordelen, zette Devil May Cry een trend voor vechtspellen zoals die door Project Gotham Racing voor racespellen was gezet. Sindsdien is het eigenlijk een beetje standaard geworden om de variatie en stijl van de vechtende speler te beoordelen. Het verkoopsucces van Devil May Cry leidde tot drie vervolgen, een manga-reeks, een serie tekenfilms en twee romans.

HET DEVIL MAY CRY-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

IK HAK ZE OMHOOG EN IK KNAL ZE OMLAAG. COOL!

VOORLOPERS

Golden Axe, Castlevania 64, Dynasty Warriors 2.

VOLGELINGEN

Ninja Gaiden, God of War, Bayonetta.


Bayonetta

21 ICO
DECEMBER 2001

BESPROKEN DOOR BORIS
"Woorden schieten tekort om te beschrijven wat voor een meesterwerkje Sony heeft afgeleverd met dit adembenemende adventure."
SCORE 90



HOEZO REVOLUTIONAIR?

Ico bewees dat een artistieke aanpak zeer aangrijpend kan werken.
Er zijn veel zaken die het spelen van Ico tot een betoverende en aangrijpende ervaring maakten. Allereerst werkte de vrijwel woordeloze band tussen het jongetje Ico (de speler) en het meisje Yorda (NPC) fenomenaal goed. Dat er geen interface of andere overbodige elementen waren, versterkte ook die unieke Ico beleving: alles wat je zag, alles wat je hoorde, alles wat er was, alles wat je kon doen, alles droeg bij aan het gevoel dat de game je wilde geven: dat je er in een overweldigende wereld alleen voor stond - maar dan met z'n tweetjes.

INVLOED

Dat er na Ico niet echt games met dezelfde opzet zijn verschenen, betekent niet dat het spel geen invloed heeft gehad. Grote spellenmakers als Eji Aonuma, Hideo Kojima en Jordan Mechner geven graag toe door de sfeer en de stijl van het spel beïnvloed te zijn.

EN VERDER

Gevoel voor schaal en een spirituele sfeer.
Iets wat veel spelontwikkelaars hebben geprobeerd na te bootsen, is het duizelingwekkende gevoel van hoogte en diepte dat Ico de speler gaf. De spirituele sfeer, waarin minimale details en karig gedoseerde audio de speler in een verstilde stemming brengen, is ook iets waar Ico mee pionierde en innoveerde.

HET ICO-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

IK MOET HAAR REDDEN. EN MEZELF. MAAR WAARVAN? WAARVOOR? WAARHEEN?

VOORLOPERS

Prince of Persia, Another World, Tomb Raider.

VOLGELINGEN

Prince of Persia: Sands of Time, Shadow of the Colossus, Lost in Shadow.

22 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND NOVEMBER 2002

BESPROKEN DOOR JAN
"Morrowind is een gigantische RPG die grafisch en qua spelmogelijkheden overweldigt. Driewerf wauw!" ***SCORE 83***



HOEZO REVOLUTIONAIR?

Morrowind opende een wereld aan mogelijkheden voor RPG-spelers. Zonder de traditionele elementen van computer RPG's te verloochenen, verplaatste Morrowind spelers naar een reusachtige open fantasiewereld in écht 3D. De gedetailleerde en gevarieerde omgevingen van die wereld gaven spelers alle ruimte zelf de actie op te zoeken en epische avonturen te beleven.

INVLOED

Morrowind liet het PC-RPG genre stevig aarden in de derde dimensie en bewees dat PC's (mits die genoeg waren opgevoerd) nog steeds een visuele ervaring konden leveren die verder ging dan alles wat op de toen heersende generatie consoles mogelijk was.

EN VERDER

Trouw aan traditionele waarden en diepgaande achtergrondverhalen. Ondanks de geavanceerde technologie bleef Morrowind trouw aan de traditionele waarden, diepgang en verhalende kracht van het PC-RPG genre. Je kon je in elke factie en elk ras verdiepen, om steevast op een rijk en diepgaand achtergrondverhaal te stuiten.

HET MORROWIND-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

KOMT ER EIGENLIJK WEL EEN EINDE AAN DEZE GEWELDIGE WERELD?

VOORLOPERS

Vampire: The Masquerade, Daggerfall, Grand Theft Auto III.

VOLGELINGEN

Oblivion, World of Warcraft, Fallout 3.



Fallout 3



23 HALO: COMBAT EVOLVED MAART 2002

BESPROKEN DOOR JAN
"Halo heeft alle kwalificaties en is ronduit een waanzinnig spel dat nu al een plaats in de galerij der klassiekers verdient." ***SCORE 94***

HOEZO REVOLUTIONAIR?

Halo plaatste je midden in de hectiek van een ruimteoorlog. Het gevoel in een continue ruimteoorlog beland te zijn, het afgewogen evenwicht tussen de verschillende wapens, de grote vrijheid om eigen strijdplannen en verschillende voertuigen te gebruiken, ze droegen allemaal bij aan die typische en heerlijke Halo ervaring. Combat Evolved, die subtitel zegt eigenlijk alles al.

INVLOED

Halo heeft de Xbox populair gemaakt, en van de FPS het populairste genre van de jaren nul. Het is niet voor niets dat we sinds het megasucces van Halo praten over dingen als 'Halo-klonen' en 'potentiële Halo-killers'.

EN VERDER

Multiplayer, romans en strips. Aanvankelijk ondersteunde Halo nog geen online multiplayer, maar daar is in latere versies, vervolgen en spin-offs verandering in gekomen. Sindsdien is Halo (in verschillende hoedanigheden) ook een typische multiplayer game geworden die enthousiast en veel op consoles wordt gespeeld. De romans en strips van Halo zijn ook verrassend populair.

HET HALO-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

INDERDAAD, ZE ZIJN MET VELEN. MAAR IK HEB M'N WARTHOG.

VOORLOPERS

Doom, GoldenEye, Half-Life.

VOLGELINGEN

Killzone, Resistance, Gears of War.



Gears of War 2

24 METROID PRIME MAART 2003

BESPROKEN DOOR JURJEN
"Dit is een van de zeldzame spellen die me van begin tot eind heeft aangesproken en vastgegrepen." ***SCORE 98***





HOEZO REVOLUTIONAIR?

Metroid Prime leverde een unieke mix van action-adventure en FPS. De eerste scènes, met de verkenning van het 'verlaten' ruimtepiratenschip, en de eerste stappen in de regenwoudachtige wereld van Tallon IV, maakten meteen duidelijk waar het in Metroid Prime om ging: het verkennen van sfeervolle werelden vol levendige en overtuigende details, en het lezen van de sporen in die werelden om de achtergrond van het beleefde verhaal zelf te construeren. In plaatjes lijkt Metroid Prime misschien op andere spellen, maar iedereen die het heeft gespeeld, weet hoe overweldigend nieuw de ervaring was.

INVLOED

De manier waarop Metroid Prime de speler een verhaal niet oplegde maar liet beleven en construeren, heeft met name voor action-adventures een nieuwe standaard gezet. Foefjes als de vooruitblikkende camera en het vroege verlies van speciale krachten werkten zo goed dat ze later ook in heel andere games en genres werden toegepast.

EN VERDER

Vizieren, vervolgen en een spin-off. Doordat de speler de wereld altijd door een van de vizieren van een ruimtehelm bekeek, kreeg hij meer dan ooit het gevoel in de spelwereld aanwezig te zijn, een trucje dat later door Star Wars: Republic Commando werd overgenomen. Het verhaal van Prime werd verder verteld in twee vervolgen en een spin-off voor de Nintendo DS.

HET METROID-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

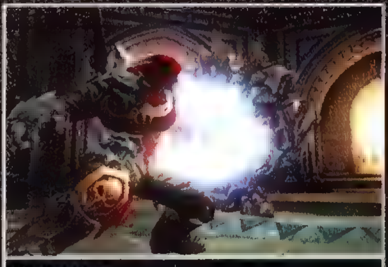
FUCKING HELL, HET IS ALSOF IK ÉCHT ERGENS ANDERS BEN.

VOORLOPERS

Perfect Dark, Half-Life, Halo.

VOLGELINGEN

Star Wars: Republic Commando, BioShock, Darksiders.



Darksiders

25 WORLD OF WARCRAFT FEBRUARI 2005

BESPROKEN DOOR JAN
"Als er één massive multiplayer game is die het genre ook letterlijk bij de grote massa populair kan maken, dan is het World Of Warcraft wel." **SCORE 92**



HOEZO REVOLUTIONAIR?
World of Warcraft zorgde voor de definitieve doorbraak van de MMORPG.
World of Warcraft veranderde het obscure MMORPG genre in een mainstream ervaring die synoniem werd aan het genre. Dat was geen toevalstreffer maar is allemaal te danken aan de doordachtheid en kwaliteit van het spelontwerp, de quests, de infrastructuur en de levensveranderende avonturen die je in die immer groeiende en evoluerende Warcraft wereld kunt beleven.

INVLOED
De invloed van World of Warcraft op het MMORPG-genre is zo overweldigend groot dat het concurrenten nauwelijks lukt zich boven deze invloed uit te knokken. De culturele invloed van World of Warcraft valt ook moeilijk te overschatten: de impact op levens en relaties 'in de werkelijkheid' van spelers is enorm, terwijl binnen de spelwereld complete levens worden geleefd en nieuwe relaties ontstaan. De ontwrichtende invloed geldt ook voor de videogame-industrie zelf: het abonnementenmodel levert elke paar maanden weer meer op dan de gemiddelde succesgame in zijn totaal.

EN VERDER
Startpunt voor vele onderzoeken over gamebeleving.
Met z'n virtuele gemeenschap van twaalf miljoen spelers is World of Warcraft een welkome onderzoeksomgeving geworden voor sociologen, psychologen en gamewetenschappers die de keuzes en acties van spelers in kaart brengen en onderzoeken hoe deze zich verhouden tot menselijk gedrag in de werkelijke wereld.

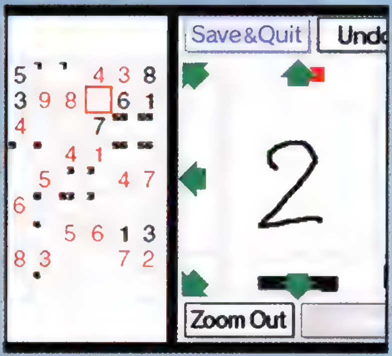
HET WORLD OF WARCRAFT-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
AAAH, IN AZEROTH KOMT EEN MENS PAS ECHT TOT LEVEN.

VOORLOPERS
Neverwinter Nights, Ultima Online, Everquest.

VOLGELINGEN
LOTR Online, , Star Wars: The Old Republic, Age of Conan: Hyborian Adventures.

26 BRAIN TRAINING JUNI 2006

BESPROKEN DOOR JURJEN
"Enige muizenissen daargelaten zijn de hersenspinsels van Dr. Kawashima op krachtige en overtuigende wijze omgezet naar een kwalitatief hoogstaande videogame."
SCORE 85



HOEZO REVOLUTIONAIR?
Brain Training maakte trainingsspellen populair.
Brain Training boorde doelgroepen aan die dit spelletje - en volgende games - niet alleen voor de lol speelden, maar ook met het idee dat ze er een beter mens van werden. Een slimmer mens, in het geval van Brain Training. En ook al is de werking ervan discutabel, het werd wereldwijd een miljoenensucces dat heel wat nieuwe gamers (vooral bij de oudere doelgroepen) voor ons medium heeft gewonnen.

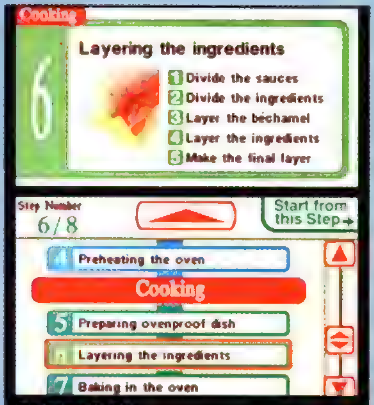
INVLOED
Het succes van Brain Training opende de poort voor vrachtladingen andere games die zich richten op het trainen van hersenen en - bijvoorbeeld - woordenschat, talen, rekenvaardigheid, zichtvermogen... en laten we Wii Fit en de andere fysieke trainingsspellen niet vergeten.

EN VERDER
Nieuwe markten aangeboord.
Nadat Nintendogs de meisjes had gekaapt, veroverde Brain Training die andere lastige doelgroep om videogames aan te verkopen: ouderen. Het miljoenensucces heeft ook andere spelontwikkelaars op het spoor gezet van de onontgonnen markten die ook wel 'expanded audience' of gewoon 'casuals' worden genoemd.

HET BRAIN TRAINING-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
FUCK, MIJN HERSENLEEFTIJD IS GEDAALD! OF IS DAT JUIST GOED?

VOORLOPERS
Math Blaster!, Mario is Missing, The Typing of The Dead.

VOLGELINGEN
My Word Coach, Cooking Guide, Wii Fit.



Cooking Guide

27 GUITAR HERO MEI 2006

BESPROKEN DOOR MURIËLLE
"Zowel Jeroen als Dikke Dennis zijn zeer te spreken over Guitar Hero. Dikke kans dat jij 'm ook vet vindt." **SCORE "EEN DIKKE ACHT"**

HOEZO REVOLUTIONAIR?
Guitar Hero maakte plastic instrumenten tot big business.
Lullig voor GuitarFreaks: dat plastic gitaarspelletje was in Japan al jaren populair maar werd nooit goed in het Westen neergezet. De situatie nodigde uit tot een schot voor open doel, dat RedOctane en Harmonix dan ook graag verzilverden om met Guitar Hero te scoren zoals er zelden in de videogame-industrie was gescoord. Het spelen op plastic gitaartjes werd een heus cultuurfenomeen, iedereen praatte erover, iedereen deed het, alleen, maar vooral met elkaar.

INVLOED
Waar de invloed van Guitar Hero op de videogame-industrie misschien minder blijvend is dan het even leek, is de invloed op de muziekbeleving van - vooral de jongere - spelers enorm geweest. Zij leerden spel en compositie van talloze klassieke bands en tracks kennen en waarderen door er zelf aan mee te doen, wat menig speler aanspoorde zich verder in die 'nieuwe/oude' muziek te verdiepen, en het misschien zelfs eens op een echte gitaar te proberen.

EN VERDER
Plastic instrumenten.
Concurrerend met het soortgelijke



Rock Band, werden in hoog tempo nieuwe plastic instrumenten en vervolgen met nieuwe tracks op de markt gekwakt, met de voorspelbare verzadiging van de markt tot gevolg.

HET GUITAR HERO-GEVOEL IN TIEN WOORDEN
SMOOOOKE ON THE WAAAATER, AND FIRE IN THE SKY, SMOOOKE...

VOORLOPERS
GuitarFreaks, Amplitude, Donkey Konga.

VOLGELINGEN
Rock Band, Band Hero, DJ Hero.



28 Wii SPORTS DECEMBER 2006

BESPROKEN DOOR JURJEN
"Wii Sports verpakt een schat aan fun, kwaliteit en diepgang achter een uiterlijk zo eenvoudig dat het niemand in de weg hoeft te zitten." **SCORE 85**



HOEZO REVOLUTIONAIR?

Waarschijnlijk was de Wii nooit marktleider geworden zonder Wii Sports.
Vooral tennis en bowling overtuigden mensen hoe leuk en toegankelijk het kon zijn om games niet met knoppen maar met zwiepen te besturen. Veel hardcore gamers stoorden zich aan de eenvoudige opzet van de vijf sportspelletjes, maar deze bleek voor minder ervaren spelers juist een schot in de roos.

INVLOED

Het succes van Wii Sports resulteerde in een stortvloed aan minigame verzamelingen die met zwiepen van de Wii-afstandsbesturing bestuurd moesten worden, waarvan de meeste knap waardeloos waren. Inmiddels heeft Sony ook alweer een soort van Wii Sports aangekondigd waarmee ze het revolutionaire kunstje van Nintendo willen herhalen.

EN VERDER

Mii-personages als avatarsysteem.
Tegelijk met de Wii-afstandsbediening maakte Wii Sports ook de Mii-personages populair. Deze - meestal naar de speler gemodelleerde - poppetjes hoefden maar één keer gemaakt te worden om in verschillende games gebruikt te kunnen worden. Inmiddels is een dergelijk avatarsysteem ook op de Xbox 360 aanwezig.

HET Wii-SPORTS GEVOEL IN TIEN WOORDEN

STRAKS, OMA, STRAKS GAAN WE BOWLEN. MAAR NU EERST TENNIS!

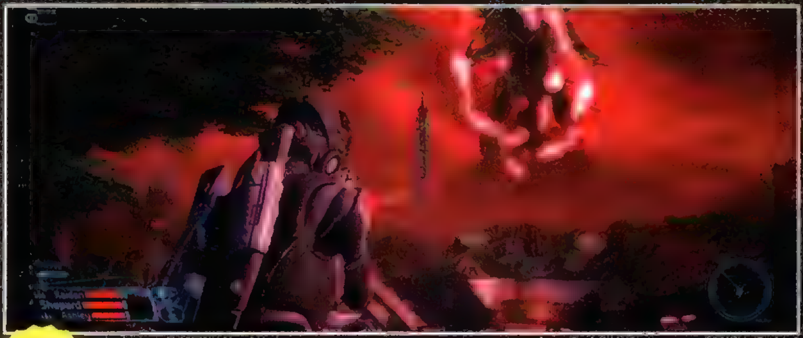
VOORLOPERS

Family Fun Fitness, Super Glove Ball, EyeToy: Play Sports.

VOLGELINGEN

Carnival Games, Boom Blox, Move: Sports Champions.


Carnival Games



29 MASS EFFECT NOVEMBER 2007

BESPROKEN DOOR JAN
"Het moge duidelijk zijn: Mass Effect is een nieuwe science-fiction mijlpaal op gamegebied. Ik hou van BioWare, ik hou van deze game." **SCORE 94**

HOEZO REVOLUTIONAIR?

Mass Effect maakte interactieve verhalen even episch als toegankelijk.
Mass Effect verplaatste spelers naar een uniek sci-fi universum vol verhalen die de speler met zijn keuzes op subtiele manieren kon beïnvloeden. Door slimme innovaties werd de voor PC-RPG's typerende keuzevrijheid in verhaal **en** dialogen gewaarborgd zonder ondoorgrondelijk te worden of de speler met eindeloze leesopdrachten te vermoeien. Gecombineerd met de strategische shooteractie en de overtuigingskracht van het universum vol obscure bewoners, wist Mass Effect ook veel zieltjes van buiten de BioWare-poel te winnen.

INVLOED

Door typerende elementen uit PC-RPG's toegankelijk te maken voor de console massa en te mengen met de voor die doelgroep herkenbare actie, heeft Mass Effect deze elementen ook op consoles laten aarden en klaargemaakt voor de toekomst.

EN VERDER



Een eigen universum.
Waar andere epische sci-fi videogames het universum vaak baseren op Star Trek, Star Wars en/of Aliens, creëerde Mass Effect een heel eigen universum dat voor de werelden uit die filmklassiekers niets onderdoet. Het is een schop onder de kont voor elke spelontwikkelaar die denkt dat gamers met minder genoegen moeten nemen dan filmbezoekers.

HET MASS EFFECT-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

MMM, EIGENLIJK BEST WEL EEN LEKKER DIERTJE, DIE BLAUWE ALIEN.

VOORLOPERS

Neverwinter Nights, Deus Ex, Knights of the Old Republic.

VOLGELINGEN

Fallout 3, Fable 2, Mass Effect 2.

30 HEAVY RAIN MAART 2010

BESPROKEN DOOR JAN (EN WOUTER)
"Al jaren horen we dat de grens tussen game en film vervaagt, maar Heavy Rain is de eerste titel die dit daadwerkelijk in praktijk brengt. Ik ben diep, diep onder de indruk." **SCORE 90**



HOEZO REVOLUTIONAIR?

Heavy Rain zorgde voor de doorbraak van het interactieve filmgenre.
Er zijn al talloze pogingen gedaan om interactieve films te maken, maar het resultaat was nooit zo overtuigend als Heavy Rain. De intuïtieve controle over de overtuigende personages en het slagen of falen van hun acties in filmachtige scènes was uniek, net als de hoogwaardige, filmachtige manier waarop een doorwrocht scenario met meerdere lagen en uitkomsten werd gepresenteerd. De geraffineerde kwaliteit van het geheel zorgde voor een voorzichtige doorbraak naar het grote publiek, waarmee het interactieve filmgenre eindelijk écht op de kaart werd gezet.

INVLOED

Gezien de korte tijd dat Heavy Rain op de markt is, laat de invloed van de game zich moeilijk in kaart brengen. De lof die Peter Molyneux de game toewuift (volgens hem is Heavy Rain "de toekomst van videogames") kan betekenen dat Molyneux ook iets in de filmische stijl van het spel gaat maken. De makers van Heavy Rain zijn sowieso met het volgende spel in het genre bezig.



EN VERDER

Verhoudingen tussen personages en hun emoties.
Een groot deel van de spanning in Heavy Rain komt niet voort uit actie maar de verhoudingen tussen personages en hun al dan niet uitgesproken emoties. Ook dit zou wel eens navolging kunnen krijgen in toekomstige games.

HET HEAVY RAIN-GEVOEL IN TIEN WOORDEN

WAS HET NOU GOED OF SLECHT WAT IK HEB GEDAAN?

VOORLOPERS

Black Dahlia, Shenmue, Fahrenheit.

VOLGELINGEN

De toekomst zal het uitwijzen.


12
FEL
MET HET 2
...EN WE
VEEL SUCC
VO

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

FINAL FANTASY II

VIRTUAL CONSOLE / Wii

Final Fantasy II werd in 1991 in Japan als Final Fantasy IV uitgebracht voor de SNES. Hij heet FF II omdat het de tweede Final Fantasy was die in het Westen verscheen. Tenminste, in de VS. Bij ons in Europa is het originele Final Fantasy II nooit uitgebracht. Maar misschien heb je de latere port op de PlayStation of GBA gespeeld.
De beste versie van FF II verscheen twee jaar geleden voor de DS, inclusief 3D-graphics. Maar goed, je kunt het rauwe origineel nu dus ook downloaden op je Wii.
Dat moet je alleen doen als je veel tijd en geduld hebt, nog nooit een versie van Final Fantasy II hebt gespeeld en bijzonder geïnteresseerd bent in traditionele RPG's in het algemeen en Final Fantasy in het bijzonder. Maar dan ga je hier ook écht van genieten!



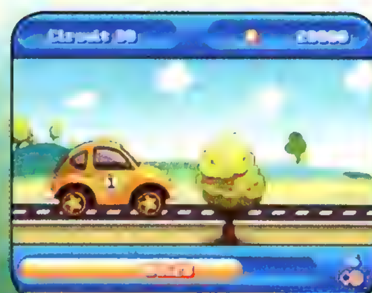


900 NINTENDO POINTS — SPELERS 1 — SCORE ★★★☆☆

ADVANCED CIRCUITS

DSiWARE / DSi

Advanced Circuits ziet er kinderachtig uit, heeft geluidseffecten om dol van te worden, en bevat nauwelijks gameplay. Je krijgt steeds een rooster voorgeschoteld met een paar vakjes waarin al een rail of weggetje staat. Aan jou de taak alle vakjes te vullen door meer rails of weggetjes te trekken met de stylus, om zo het (spoor)wegennet mooi rond te maken, zonder dat er ergens een doodlopend eindje blijft liggen.
Dit gebeurt allemaal op het onderste scherm, op het bovenste scherm zie je een stomme, volkomen overbodige, nutteloze trein, tank of auto rijden. Echt, wat moet je met die shit?
Nou, er verslaafd aan raken, bijvoorbeeld. En dat wil je niet. Tenzij je een lange treinreis moet maken en iets oppervlakkigs wilt spelen dat stiekem toch best leuk en uitdagend is. Wel even het geluid uitzetten.





200 NINTENDO POINTS — SPELERS 1 — SCORE ★★★☆☆

MISTER BUMBLEBEE RACING CHAMPION

WiiWARE / Wii

Vijf euro klinkt als weinig geld, maar je kunt er best wat leuks voor kopen. Bijvoorbeeld een PU en een ijsje. Twee vaasjes bier op een terras. Een baby dwergkonijntje. Drie flessen Andrélon shampoo en crèmespoeling. Een koperen knelfitting. Zes botsautomunten op de kermis in Spanbroek. Een SD kaart met 2 GB geheugen. Een bosje rozen voor je moeder. Drie liter benzine. Of een voordeelpak shoarmavlees van maar liefst een kilo. Een kilo shoarma, man! Dan zou je wel heel dom zijn als je die vijf euro aan het WiiWare-spelletje Mister Bumblebee Racing Champion uitgeeft.
Het is een soort kloon van Mario Kart, maar dan met vliegend ongedierte en een belabberde besturing. Je kunt 'm ook op de iPhone downloaden, daar kost ie 1,59 euro. Maar vergis je niet, zelfs voor die 1,59 euro kun je wel iets leukers kopen.





500 NINTENDO POINTS — SPELERS 1 - 4 — ★☆☆☆☆

TALES IN A BOX

DSiWARE / DSi

Deze bespreking is geschreven één dag voordat we naar de E3 vertrokken. Dus toen wisten we nog niets van de 3DS. Wat we wel weten is dat dit 3D-experiment dat Tales in a Box is genoemd, niet goed werkt. De headtrackingtechniek vereist dat je echt met een lamp op je smoel gericht gaat zitten spelen. Anders wordt je hoofd niet goed gevolgd bij het kantelen van je systeem of het bewegen van je hoofd, waardoor het kijkdoosachtige beeld steeds verschuift in richtingen waarin het niet moet verschuiven.
Zelfs onder de beste verlichting die wij konden regelen bleef dit (af en toe) een issue, dus kunnen we het spel moeilijk aanraden. Ook al is het spel wanneer het wél werkt erg leuk, origineel en charmant vormgegeven. Hopelijk wordt in de 3DS een andere techniek gebruikt.





500 SPELERS 1 SCORE

JOE DANGER

PLAYSTATION 3 / PSN

Joe Danger is een mix van Excitebike en LittleBigPlanet en dat blijkt niet alleen op papier een gouden combinatie. Naast het racen, kun je ook zelf tracks in elkaar zetten, en ook dat geeft de game net even wat extra.
Joe Danger is een (cartoony) stuntman die over schoolbussen en door brandende hoepels springt, en daarbij de wetten van de zwaartekracht tart. Zelfs in de lucht is Joe in staat om voor- en achteruit te rijden en bij te sturen!
En die skills heeft je nodig ook, want tijdens je sprongen zul je de meest halsbrekende toeren met Joe uit moeten halen om de maximale score te kunnen bereiken.
Dit maakt Joe niet alleen verslavend maar ook nog eens heel erg vet om te spelen. Een dikke aanrader dus voor iedereen met een PS3.





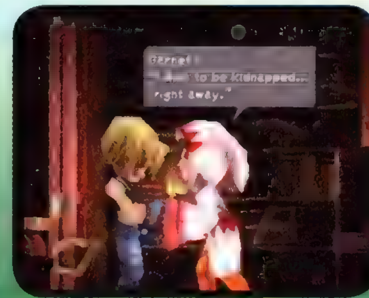
€ 12,99 SPELERS 1 SCORE

FINAL FANTASY IX

PS3 - PSP / PSN

De meeste Final Fantasy gamers zijn het er over eens dat deeltje VII de beste uit de reeks is. Jeroen daarentegen zweert bij deel IX waarin de belevenissen van Zidane, prinses Garnet en de kleine zwarte magiër Vivi centraal staan. Het is een echt ouderwets Final Fantasy avontuur, dat zich dan ook in een middeleeuwse setting afspeelt.
Of je het nu met Jeroen eens bent of niet; feit blijft dat we hier te maken hebben met een PSone klassieker, een oldskool game met voor zijn tijd schitterende graphics en oogstrelende cutscenes. Een game dus die het gewoon waard is om ook nu nog op je PSP te spelen.
Oké, de oldskool menugevechten moeten je liggen maar Final Fantasy IX toont aan dat er nog steeds leven zit in deze gouwe ouwe serie van Square.





€ 9,99 SPELERS 1 SCORE

EARTHWORM JIM HD

XBOX 360 / XBOX LIVE ARCADE

Nog nooit gehoord van een worm in een ruimtepak die de wereld redt? Dan ken je Earthworm Jim dus niet. Deze regenworm beleefde het hoogtepunt van zijn roem in het 16-bit tijdperk, en maakt nu tot ieders verrassing de overstap naar HD.
Earthworm Jim moet je natuurlijk met een flink korrel zout nemen, want een worm die al schietend en zweepzwaaiend het kwaad in het universum bestrijdt, valt natuurlijk niet serieus te nemen. Dat bewijst ook deze HD-versie weer, waarin piano spelende katten, hamsters, koeien en duivelse kraaien borg staan voor de meest idiote taferelen.
Zeker nu de game een vier speler co-op mode kent, is deze hernieuwde kennismaking met de wereld van Earthworm Jim een meer dan aangename ervaring. Onze held uit het SNES en Megadrive tijdperk blijkt alles behalve een dooie pier!





800 SPELERS 1 - 4 SCORE

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN 200 NUMMERS MEE BEZIG?

★ 18.000 pagina's gevuld met 9.100.000 woorden, 9000 stukken artwork en 108.000 screenshots.
★ Waar Ed dan weer 108.000 bijschriften bij heeft verzonnen.
★ 17.040 keer een artikel te laat ingeleverd ondanks ruim 32.000 reminder mails van Ed, plus vele telefoontjes uit de beginjaren toen mail nog iets was voor de happy few.
★ Terwijl Ed ook nog een kleine 200.000 taalfouten uit de teksten haalde. Dat is omgerekend 3,5 PU tot de nok toe gevuld met grammaticale blunders en bloopers.
★ In Yo!Post meer dan 1400 lezers afgezeken, maar wie dat nu precies deed...
★ 36.000.000 nietjes door het midden van de PU gejast. Oké, dat hebben we dan niet zelf gedaan, daar hebben we stagiaires voor.
★ 600 uur als redactie met elkaar vergaderd waarvan slechts 3% van de tijd ook effectief gebruikt werd.
★ 800 keer op trip gegaan, waarvan Jan ongeveer de helft voor zijn rekening heeft genomen.
★ Reken zelf maar uit hoeveel KLM-airmiles hem dat heeft opgeleverd. Wij willen het niet weten.
★ In totaal negen keer een vlucht gemist, waarbij we ook negen keer weer op de volgende vlucht mochten instappen. Dus als we dat van te voren hadden geweten...
★ Een kleine 1500 Gold Awards uitgedeeld, waarbij Rockstar het hoogste gemiddelde behaalde.
★ Rockstar sleepte met ruim de helft van hun titels goud in de wacht. Wat makkelijk was omdat ze bijna geen games uitbrengen.
★ Maar ondanks alles, 200 nummers lang de beste baan van de Benelux gehad!

WAAR WAS DE REDACTIE OP DE E3 MEE BEZIG?

12% Verbaasd naar een verliefde Wouter staren. Hij kakt opeens nog maar zes keer per dag i.p.v tien en per dump blijft ie vijftien minuten zitten i.p.v. dertig.

10% Trachten de 3DS van zo'n lief Nintendo-meisje af te pakken.

9% Proberen Jan zoveel mogelijk van zijn kapitaal afhandig te maken met pokeren.

13% Stoer zeggen dat je natuurlijk opblijft voor Nederland-Denemarken en dat dan niet doen.

7% Smullen van een van de hardste battles ooit in de bizz: Medal of Honor vs Call of Duty: Black Ops. Daar is FIFA vs PES een ruzie tussen kids in de zandbak bij.

11% Vol ongeloof naar de naam 'Kinect' staren.

8% JJ missen omdat er nu 's avonds niemand meer nuchter genoeg was om de weg naar de villa te vinden.

6% Merken dat een kater en bewegen met de Wii, Move en Kinect niet goed samengaan.

11% Deze vakantie de triggerfinger ontzien om straks die 177.377 shooters aan te kunnen. Neus peuteren en aan de kont krabben is tijdelijk verboden en ook met het uitsteken van de middelvinger zal voorzichtig gedaan moeten worden.

13% Beseffen dat de PC nu nog het enige spelplatform is waar je niet als een idioot voor moet staan zwaaien en zwiepen.

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

PRIJSVRAAG

MAAK EEN FOTO VAN JE PORTEMONNEE EN WIN GELD!

Ken je dat? Dat je effe zonder geld zit om die ene game aan te schaffen? Nou, dan hebben wij de oplossing! Want samen met Wallie, geven we een aantal Wallie kaarten weg en het enige dat je hoeft te doen, is laten zien dat je platzak bent. Dus maak een foto van je portemonnee waar de motten uit kruipen of laat de gaten in je broekzak zien.
De meest ludieke foto's maken kans op:
Tienmaal een Wallie kaart van 10 euro en éénmaal een Wallie kaart van 50 euro.
Stuur je foto naar: prijsvraag@powerunlimited.nl met als onderwerp "platzak" of stuur je foto op naar: Power Unlimited o.v.v. platzak, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem



EXTRA POWERSPY E3 2010

Tot volgend jaar dus!

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

WAAR IS DE REDACTIE DE KOMENDE 200 NUMMERS MEE BEZIG?

★ In nummer 236 (zomer 2013 komt die uit) maken we dan eindelijk echt de launch van Gran Turismo 5 mee. Yamauchi wilde er na de E3 van 2010 toch nog 324 extra wagens in stoppen. 'I want to be sure of succes, now Iam.'
★ In PU 246 verschijnt het eerste verhaal over sportblessures bij gamers zoals de Move-elleboog, Kinect stressfracturen en 3D-migraine.
★ Daaruit voortvloeiend maken we in PU 265 op de E3 2014 de comeback mee van de controller. En wel bij Nintendo. Miyamoto roept juichend: 'Gaming out of your chair'.
★ In PU 268 het dramatische verhaal over Blizzard dat definitief stopt met World of Warcraft. Steven wordt kort daarna zwervend op straat in Amsterdam gespot.
★ Zampalla en West keren Respawn in PU 289 de rug toe als EA wil dat ze te snel een vervolg maken. Activision onder leiding van een bejaarde Peter Moore, ontvangt ze met open armen.
★ 3D gaming is in nummer 295 zo groot geworden dat jongeren de 3D brillen nu ook gewoon op straat dragen als mode-uiting.
★ In nummer 315 legt Seabass (Pro Evo) zich eindelijk bij de winst van FIFA neer. Kort na het bekendmaken van dit nieuws breken rellen uit in de grote steden tussen fanboys.
★ Kojima vertelt Jeroen in een exclusief interview in PU 334 dat hij het na Metal Gear Solid 9, waarin Snake inmiddels met een looprekje de vijand te lijf gaat, voor gezien houdt met het spel. Enkele maanden later komt hij er op de E3 weer op terug.
★ In PU 344 klaagt de politiek over de nieuwe handhelds van Sony en Nintendo die met spraakherkenning werken. 'Je kunt vandaag de dag nergens meer rustig in de trein of bus zitten'. De NS komt kort daarna met de eerste 'handheld-coupé's'.
★ In PU 375 kondigt Jurjen zijn afscheid bij de PU aan. Niet omdat hij geen zin meer heeft, maar omdat de reuma en een versleten heup hem verhinderen de spellen voor de Wii 3 optimaal te kunnen spelen.
★ Jan krijgt in PU 398 na het inchecken voor zijn 1000ste vlucht, het erelidmaatschap van KLM opgespeld. De inmiddels 63-jarige gamerecensent was op weg naar de presentatie van Thief 8.

- ER VALT NET EEN DS SPELLETJE IN DE BUS, IETS MET DRAKEN EN EEN QUEST. JURJEN IS JOUW DS AL OPGELADEN?
- KAN IEMAND VERTELLEN WAT AL DIE TENNISBALLEN IN DE GANG DOEN? ZIJN DIE VOOR IEDEREEN? OOOOH... EVERYBODY'S TENNIS!
- HET IS GEEN MARIO, MAAR HIJ KAN WEL HOOG SPRINGEN OP DE XBOX. JAWEL, CRACKDOWN 2 IS BINNEN!
- MAARTEN, WE HAVE A GAME YOU CAN'T REFUSE.
- DE GTA MMO IS IN DA HOUSE EN JAN, JIJ HEBT AL LEKKER KUNNEN KNALLEN, TOCH?
- TWEE WOORDEN: SHANGHAI EN BLOEDBAD. TWEE MANNEN: KANE AND LYNCH.
- STEVEN, HEB JE DIE RIDDER DAT CONTRACT NOU EINDELIJK LATEN TEKENEN?
- FINAL FANTASY XIV ONLINE. INDERDAAD, XIV IS 14, WOUTER, VEERTIEN DUS.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 201 LIGT 20 AUGUSTUS IN DE WINKELS

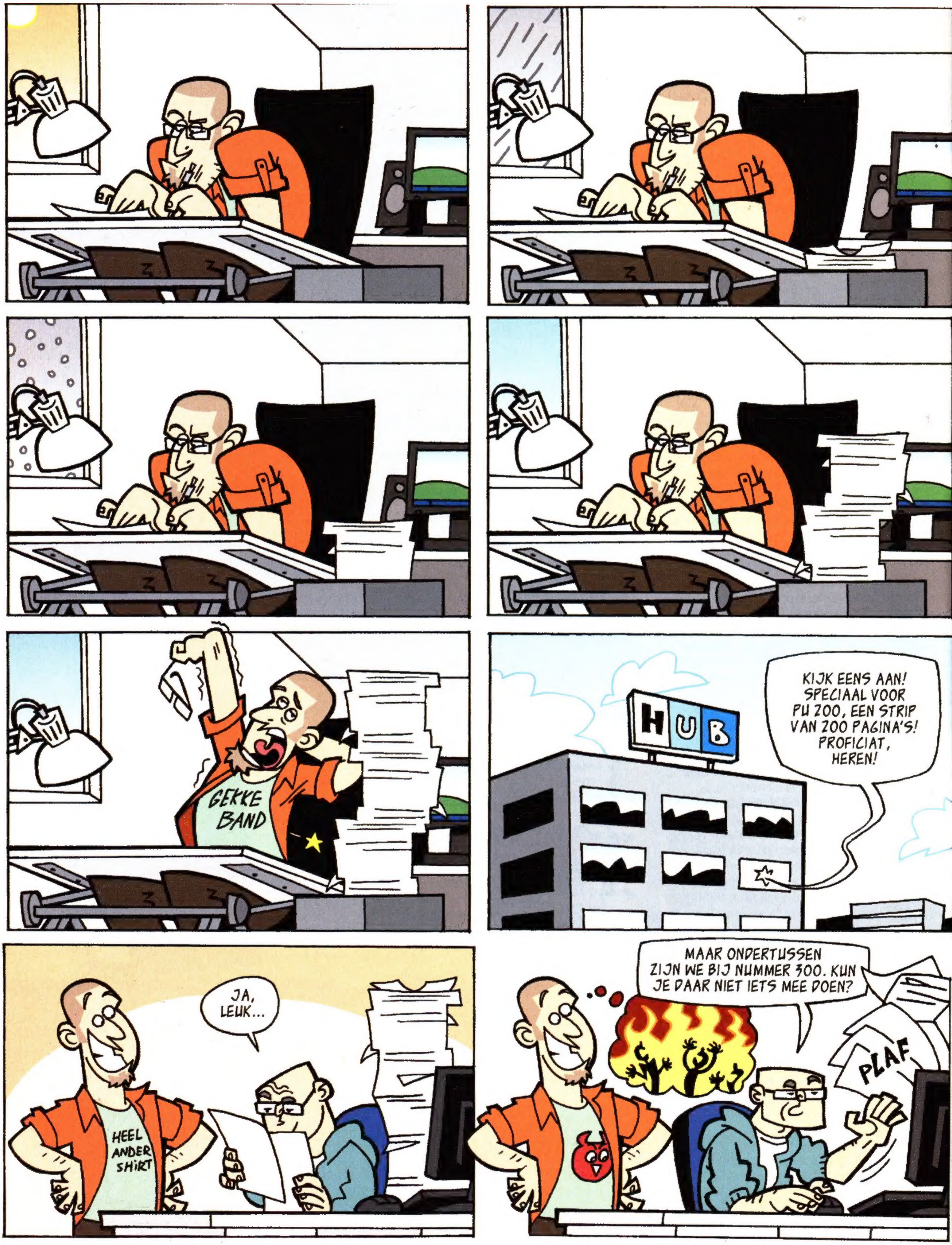
CHICK VAN DE MAAND

ZELDEN WAS DE KEUS ZO MOEILIJK ALS DEZE MAAND. JE RAADT HET AL, HET WAS NATUURLIJK DE SCHULD VAN AL DIE HEERLIJKE BOOTHBABES. ED HEEFT VELE HONDERDEN FOTO'S UIT LA OP ZIJN MAC MET EEN VERGROOTGLAS BEKEKEN EN KWAM, EENMAAL UITGEKWIJLD, TOT ZIJN KEUZE VOOR HET HIER AFGEBEELDE MEISJE. ED: "VAN ZULKE MEISJES DROOM IK. ALS JE ALS SUPERKNAPPE CHICK ZULKE STOMME DINGEN MOET DRAGEN, EN TOCH IN STAAT BENT OM ZO LIEF TE BLIJVEN LACHEN, DAN BLIJF JE DAT VOLGENS MIJ OOK DOEN IN GEZELSCHAP VAN EEN OUWE KALE KEREL."
DREAM ON, ED... DREAM ON...



EXTRA POWERSPY PU 200

- Een mooie bijkomstigheid van de trips zijn vaak de goodies, spul waar de PU-crew geen genoeg van kan krijgen en waar men heel voorzichtig mee omgaat... op Jeroen na.
- Het bier dat hij op een feest tijdens het legendarische ECTS-event naar binnen had gegooid, bleek opeens een enkeltje retour te willen maken.
- Dat zou niet zo'n probleem zijn geweest, ware het niet dat hij in de taxi zat. Min of meer buiten westen.
- Om te voorkomen dat de taxi wekenlang onbruikbaar zou worden, bonden JJ en Jan in eendrachtige samenwerking de exclusieve PS3-tas die Jeroen net gekregen had, om zijn oren, zodat hij z'n complete maaginhoud in alle rust naar buiten kon kieperen.
- Hoezo gamers niet vindingrijk?
- Iets te laat inleveren is trouwens ook tot kunst verheven bij de PU zelf.
- En áls het dan binnenkomt, dan moet Ed zijn uiterste best doen om er begrijpelijk Nederlands van te maken. Waardoor we eigenlijk nooit weten of de PU-crew nu zo leuk is of eigenlijk alleen Ed...
- De Powerspy maakt zich daarom geen enkele zorgen over de toekomst. De game-industrie mag dan inmiddels een stuk groter zijn (vroeger maakte men in z'n uppie een spel, vandaag de dag hebben developers twee man in dienst om de Senseo en de printer te bedienen), en er gaat ietsepietsie meer geld in om, maar er wordt gewoon nog net zoveel in gezopen, gefaald, geroddeld en gedist.
- En anders verkloten de redacteuren het zelf wel.
- Daarom zal de Powerspy in nummer 201 weer trouw zijn tekstjes inleveren.
- Per anonieme mail, want je weet maar nooit.


GEKKE BAND
HUB
KIJK EENS AAN! SPECIAAL VOOR PU 200, EEN STRIP VAN 200 PAGINA'S! PROFICIAT, HEREN!
HEEL ANDER SHIRT
JA, LEUK...
MAAR ONDERTUSSEN ZIJN WE BIJ NUMMER 300. KUN JE DAAR NIET IETS MEE DOEN?
PLAF


ENSLAVED™
ODYSSEY TO THE WEST
THE ODYSSEY BEGINS
AUTUMN 2010
Wil jij ook naar New York?
Bekijk www.enslaved.be .nl
WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM
16
www.pegi.info
XBOX 360
PS3
PlayStation 3
namco
BANDAI NAMCO Games

WWW.PU.NL
AUG.2010
BP8 € 3,95
8 718226 100313 01008
HUB UITGEVERS